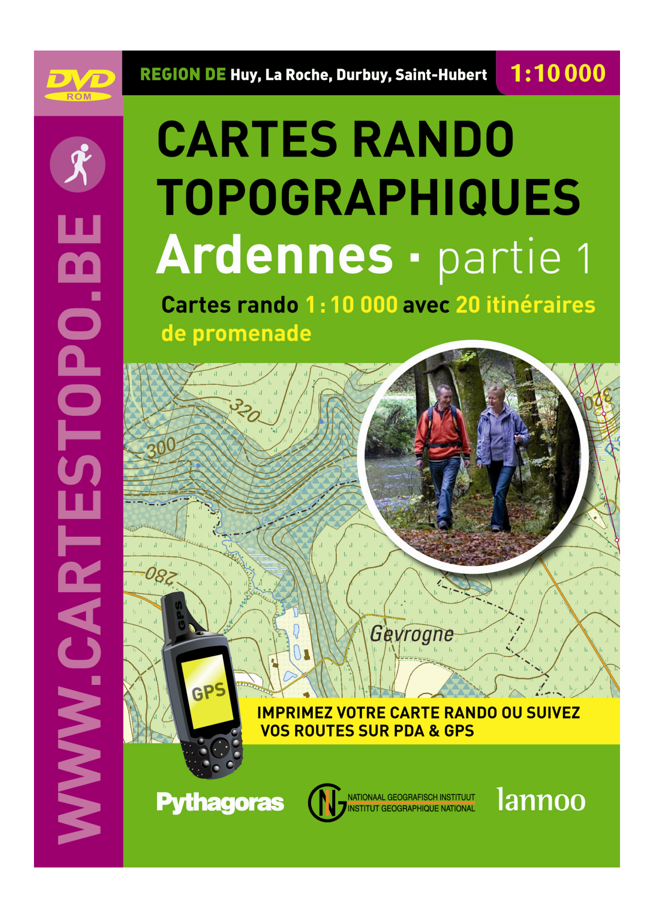
Cartes Rando Topographiques Ardennes



Mode d'emploi







Bienvenue aux utilisateurs des Cartes Rando Topographiques Ardennes

---

Félicitations pour l'achat de votre DVD Cartes Rando Topographiques Ardennes (Partie 1). Vous passerez sans doute d'agréables moments lorsque vous l'utiliserez pour organiser des excursions ou des randonnées dans les Ardennes, dans la région de Huy - La Roche - Durbuy - Saint-Hubert.

Grâce à ce DVD, vous disposez de cartes topographiques à l'échelle 1 : 10 000 de l'Institut géographique national. Les seules véritables cartes de randonnée, disponibles pour la première fois sur dvd.

Vous pouvez également tracer votre itinéraire en quelques clics, consulter un résumé de l'itinéraire (comprenant le nombre de km, la durée estimée, le nombre de calories consommées...) et imprimer une carte rando utile. Ainsi vous n'aurez pas de suprises désagréables.

Il est aussi possible de vous laisser guider par les satellites en exportant votre itinéraire vers un appareil GPS Garmin ou en le consultant sur votre PDA (si vous disposez d'un logiciel de cartes PathAway ou OziExplorer).

Sur ce dvd vous trouverez également des tas d'informations pour le randonneur: les 20 plus belles randonnées pédestres dans la région, plus de 400 adresses de gîtes et chambres d'hôtes et 300 curiosités touristiques.

Les instructions nécessaires pour l'installation et l'activation du DVD se trouvent dans la boîte, dans le livret DVD. Ce mode d'emploi vous explique les fonctions de base du DVD, ce qui vous permet de démarrer tout de suite après l'installation.

Le mode d'emploi complet est aussi proposé via la section d'aide, avec un lien direct depuis le logiciel. Ainsi vous pouvez trouver tout de suite les réponses à vos questions concernant le logiciel.

Rendez-vous aussi sur le site internet du produit www.cartestopo.be, où vous trouvez, non seulement une assistance en ligne, mais également des informations supplémentaires concernant l'utilisation du logiciel (questions fréquemment posées, vidéo d'instructions, mises à jour...). Vous pouvez également y échanger des informations ou des itinéraires avec d'autres utilisateurs.

Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir avec ce dvd !

Configuration requise

Pour une utilisation aisée de ce logiciel, la configuration suivante est recommandée:

Lecteur DVD
Processeur : Pentium III 700 Mhz
1015 Mb RAM
3 Gb d'espace disque disponible pour l'installation du logiciel
Moniteur : 1024 x768, couleurs 14-bit au moins
Systèmes d'exploitation: 2000, XP et Vista
Entrée USB ou porte sérielle pour la connexion du GPS ou PDA

Les instructions nécessaires pour l'installation et l'activation du DVD se trouvent dans le livret DVD dans la boîte.

Table des matières

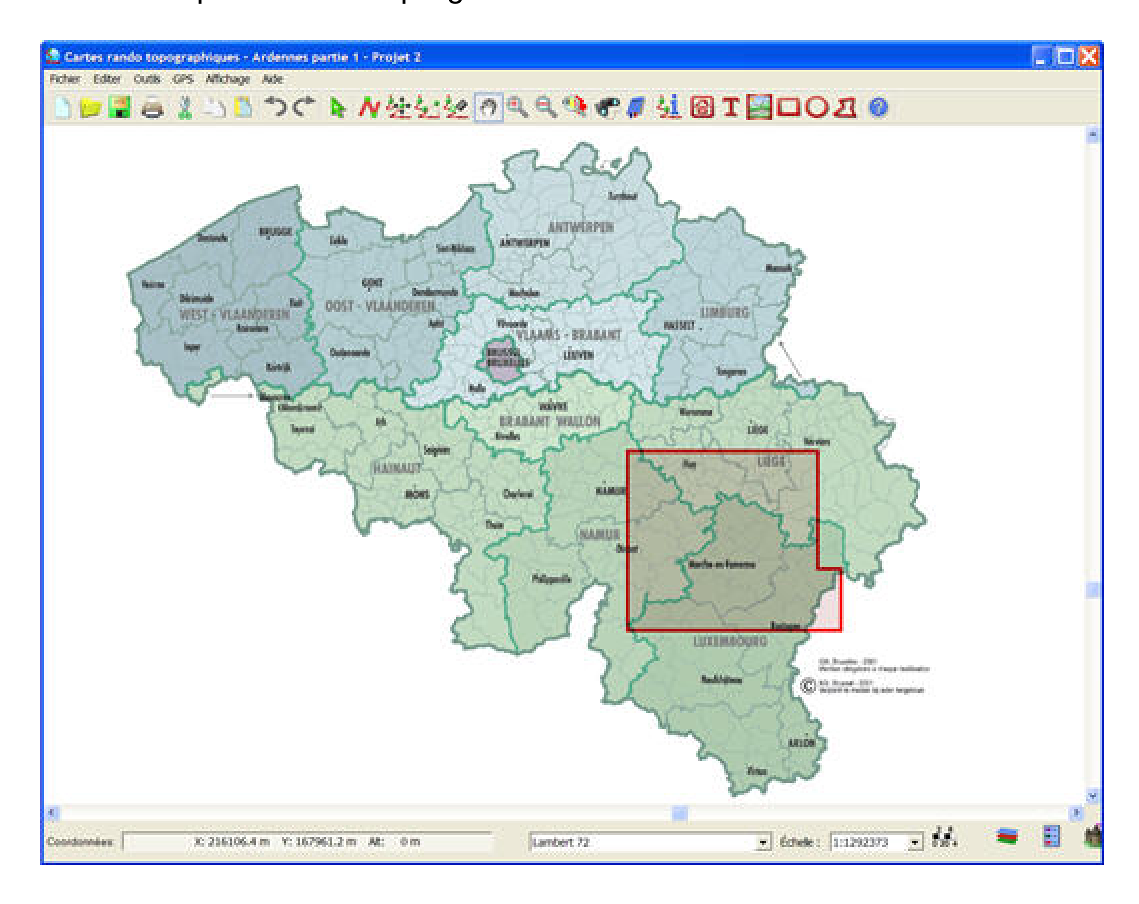
Chapitre I

Premières étapes

1 Premières étapes

Après l'installation et l'activation du programme, vous êtes prêt pour tracer votre première randonnée.

Cliquez sur le bouton 'Démarrer' et sélectionnez ensuite 'Tous les programmes/Cartes topographiques/Cartes Rando Ardennes – partie 1'. Cliquez sur 'Démarrer' pour lancer le programme.



La carte panoramique de la Belgique apparaît. Vous pouvez effectuer des zooms avant et arrière sur la carte à l'intérieur de la région marquée et planifier vos randonnées.

1.1 Étape 1: Afficher la région souhaitée

Pour afficher la région souhaitée sur votre écran, utilisez l'option 'Affichage' dans le menu ou les boutons 'zoom' ou 'pan' dans la barre d'outils.

Rendre une région visible à l'aide des fonctions zoom

Zoom avant

Sélectionnez 'Affichage/Zoom avant' dans le menu ou cliquez sur le bouton pour activer la fonction zoom. Indiquez ensuite sur la carte les limites de la région souhaitée: cliquez une fois à gauche pour indiquer le point de départ et faites glisser le curseur de la souris en gardant le bouton enfoncé vers l'autre extrême de la région. Relâchez le bouton de la souris lorsque vous avez terminé. La carte de la région souhaitée apparaît. Les informations affichées sur la carte sont automatiquement adaptées à l'échelle sélectionnée. Vous pouvez consulter et paramétrer l'échelle en cours située sous la carte. Les cartes les plus détaillées deviennent visibles à partir d'une échelle supérieure à 1:25 000. Vous pouvez naviguer rapidement vers ces cartes à l'échelle 1:10 000 via le menu 'Affichage/Taille réelle'.
Vous pouvez (si disponible) également utiliser la molette de la souris pour effectuer des zooms avant et arrière plus rapidement. Défilez la molette vers le bas pour effectuer un zoom avant. Défilez la molette vers le haut pour effectuer un zoom arrière.

Effectuer un zoom arrière

Vous pouvez revenir à l'échelle précédente via 'Affichage/Zoom arrière' dans le menu ou via le bouton . Si vous avez effectué plusieurs zooms avant consécutifs, vous pouvez effectuer un zoom arrière de manière graduelle.

Retour à la carte panoramique

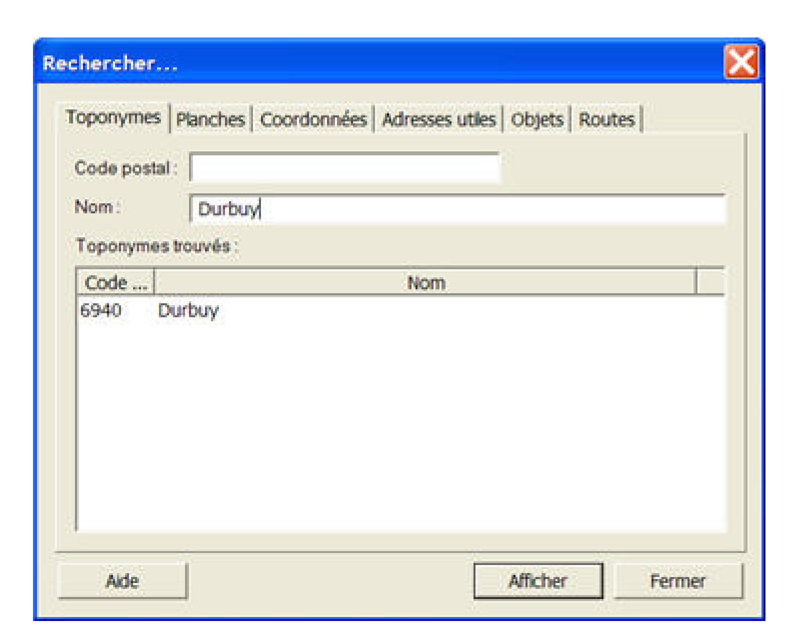
Vous pouvez retourner à la carte panoramique via 'Affichage/Zoom sur jeu de données' dans le menu ou via le bouton .

Panoramique: déplacer les cartes

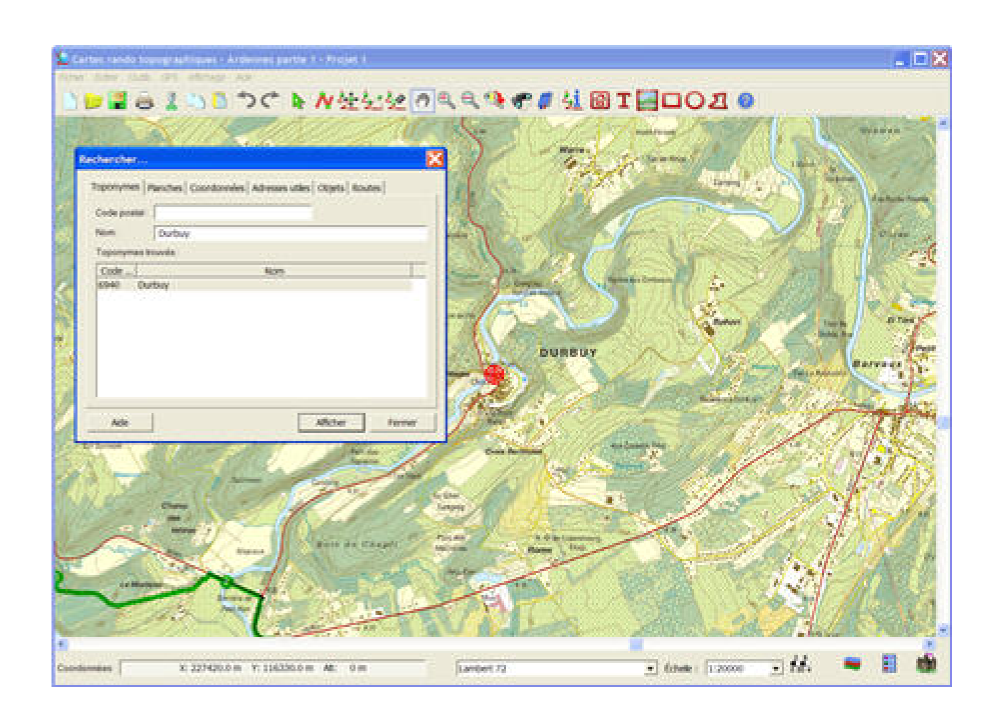
Si l'échelle de la carte affichée vous convient mais que vous voulez par exemple examiner la commune juste à coté de la carte affichée, utilisez alors 'Affichage/Panoramique' dans le menu ou le bouton . Choisissez une position sur la carte, cliquez une fois sur le bouton gauche, gardez le bouton enfoncé et faites glisser le curseur vers la nouvelle position. Les cartes se déplacent pendant le mouvement. Relâchez le bouton lorsque la région désirée est visible.

Visualiser une région à l'aide de la fonction recherche

Si vous connaissez la commune ou le code postal de la région souhaitée, vous pouvez rapidement naviguer vers ce lieu à l'aide de la fonction recherche. Activez la fenêtre de recherche via 'Éditer/Rechercher' dans le menu ou via le bouton dans la barre d'outils. Sélectionnez l'onglet 'Toponymes' dans la fenêtre de recherche et introduisez les données dans les champs correspondants.



Faites votre choix à partir de la liste des toponymes trouvés en cliquant sur le toponyme souhaité et terminez la recherche en cliquant sur 'Afficher'.
Le lieu sélectionné apparaît au milieu de la fenêtre avec les cartes à l'échelle 1:10 000.

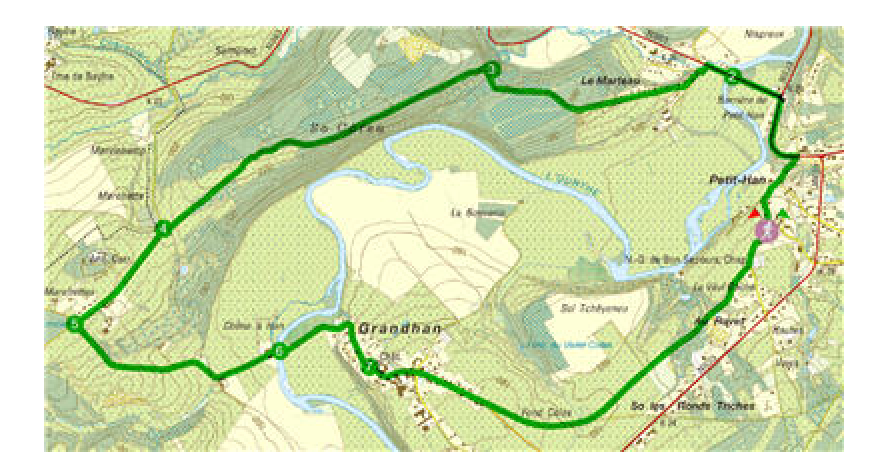


1.2 Étape 2: Créer une randonnée sur la carte

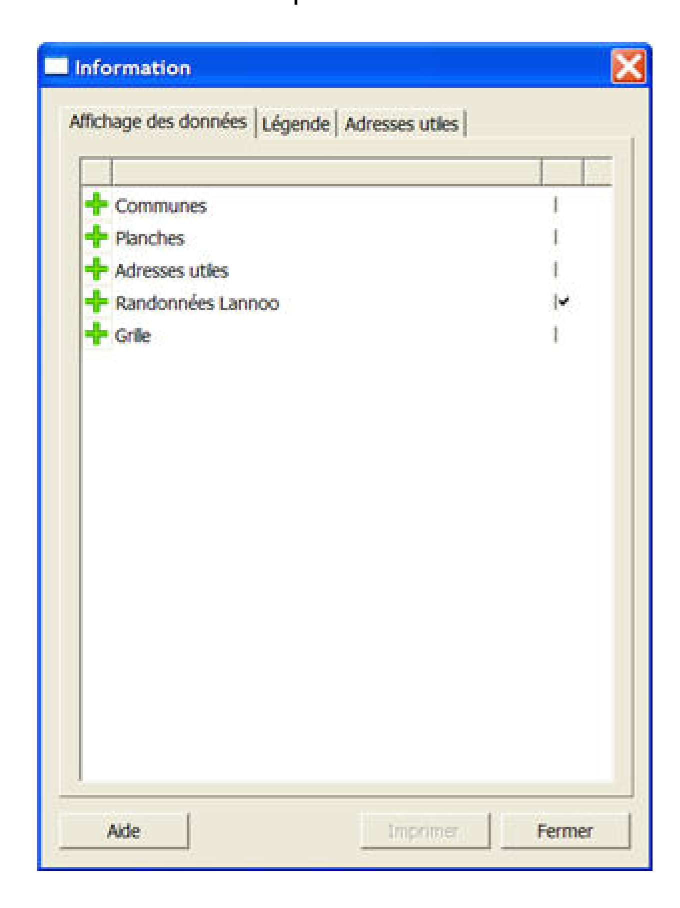
Utiliser les randonnées Lannoo

Lorsque les cartes détaillées à l'échelle 1:10 000 sont affichées, vous pouvez également consulter les vingt randonnées préétablies de Lannoo. Ces randonnées sont indiquées par une ligne vert clair. Les points de départ et d'arrivée de ces randonnées sont marqués par le symbole . Vous pouvez consulter la randonnée via le bouton .

Voici un exemple de représentation d'une randonnée Lannoo sur la carte:



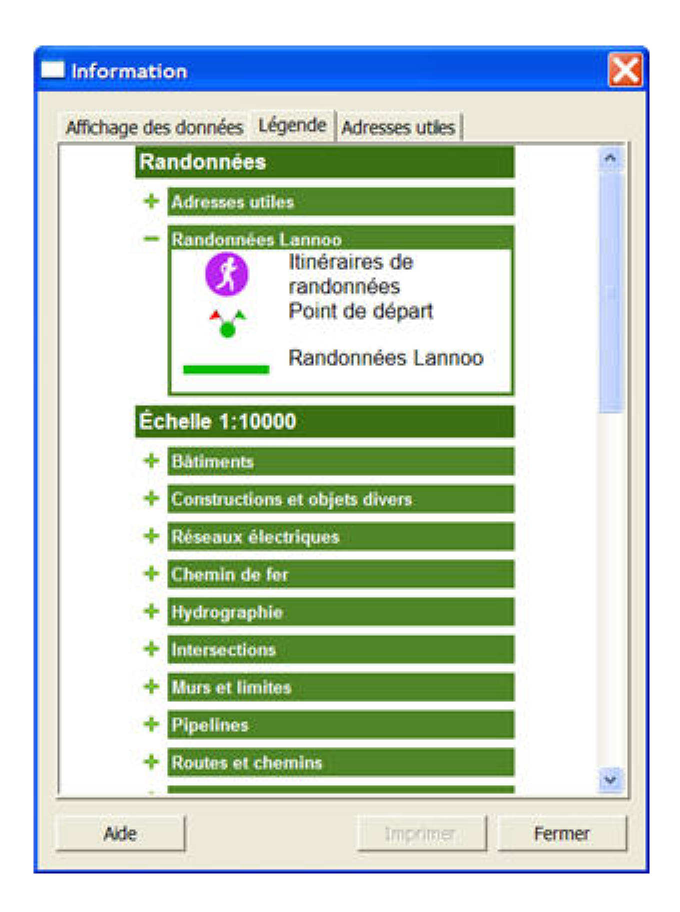
Conseil: Si les randonnées Lannoo n'apparaissent pas sur les cartes 1:10 000, vérifiez si la case correspondante n'est pas décochée dans les préférences. Cliquez sur 'Affichage/Affichage des données' dans le menu ou sur le bouton (en dessous de l'écran) et cochez l'option 'Randonnées Lannoo' sur l'onglet 'Affichage des données'. Cliquez ensuite sur 'Fermer'.



Conseil: Vous pouvez consulter à tout moment la signification des lignes et de la légende de la carte correspondante pendant votre travail sur la carte.

Activez la légende de la carte dans le menu 'Affichage/Légende' ou via le bouton 

(en dessous de l'écran). Cliquez sur le signe '+' pour sélectionner un item, par exemple 'Randonnées Lannoo'. La liste des symboles correspondants à cet item est affichée. Cliquez sur le signe '-' pour masquer à nouveau la liste.

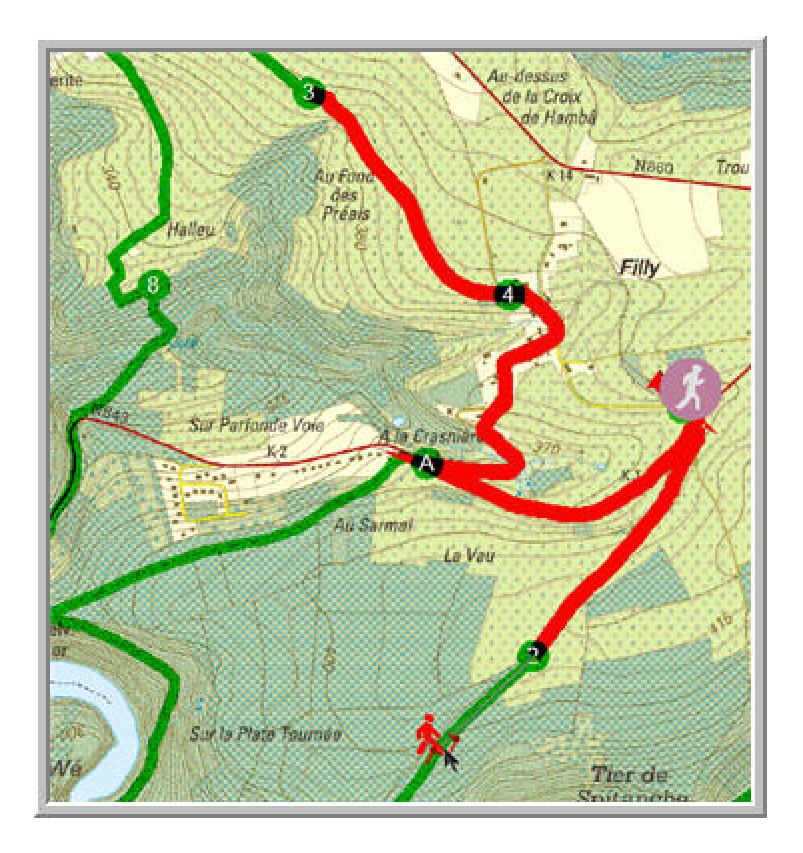


Créer une randonnée à l'aide des randonnées Lannoo

Sélectionnez 'Outils/Nouvelle route' dans le menu ou cliquez sur le bouton dans la barre d'outils. Cliquez ensuite sur les points ou sur les lignes souhaités. Chaque fois que vous approchez le curseur d'un point ou d'une ligne faisant partie d'une randonnée préétablie, une petite illustration représentant un randonneur apparaît. Le programme calcule automatiquement la liaison la plus courte entre les points cliqués. Si possible, cette liaison est indiquée sur le réseau des randonnées préétablies. Le trajet choisi est colorié en rouge. Sous les cartes, vous pouvez suivre la distance totale et la durée estimée de votre route. Si vous vous êtes trompé(e) en cliquant, vous pouvez annuler vos dernières manipulations via 'Éditer/Annuler' ou via le bouton . Vous pouvez terminer votre route en double cliquant sur le lieu d'arrivée. Si vous avez déjà indiqué le lieu d'arrivée, vous pouvez terminer l'itinéraire en appuyant le bouton escape ou en cliquant sur dans la barre d'outils.

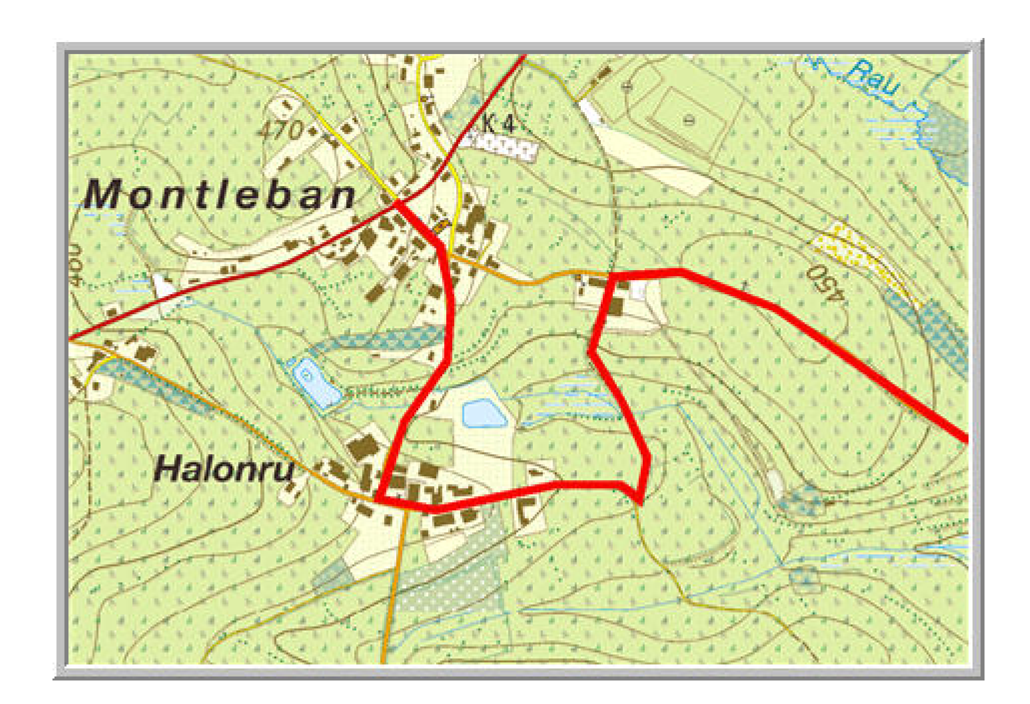
Pendant que vous tracez votre randonnée, vous pouvez effectuer des zooms avant

et arrière ou déplacer la carte (panoramique). Pour continuer à nouveau la création de votre route, cliquez à nouveau sur .



Créer une randonnée hors des sentiers battus...

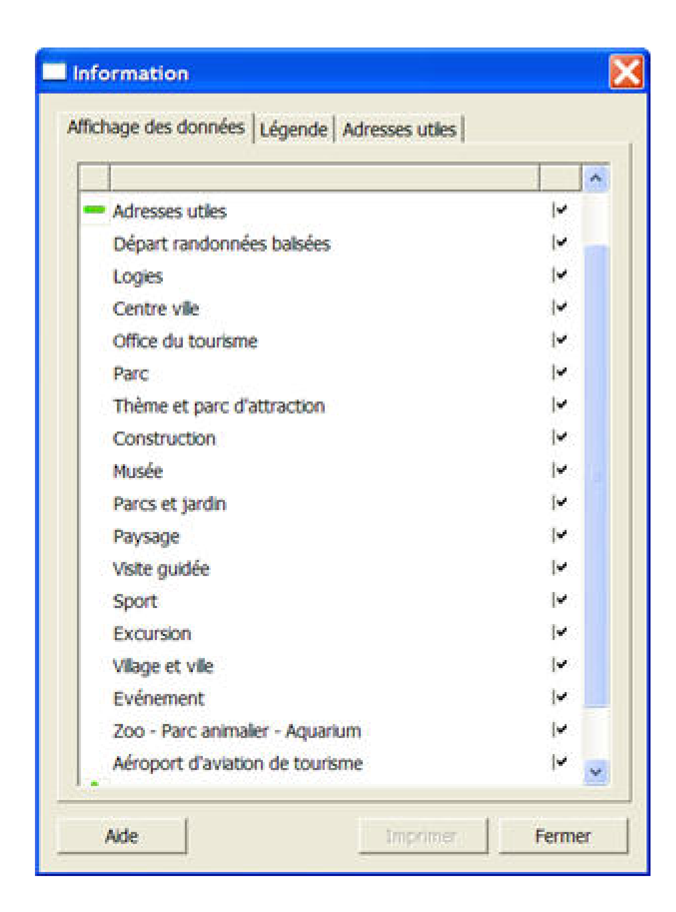
Vous pouvez également créer une route qui ne passe pas (ou seulement en partie) le long des randonnées préétablies. Pour cela, cliquez sur le chemin que vous désirez suivre pendant la création de votre route. Le programme relie les points que vous cliquez de cette manière à l’aide d’une ligne rouge droite. À tout moment, vous pouvez cliquer à nouveau sur une randonnée préétablie et continuer ainsi à tracer votre itinéraire à l’aide des randonnées Lannoo.



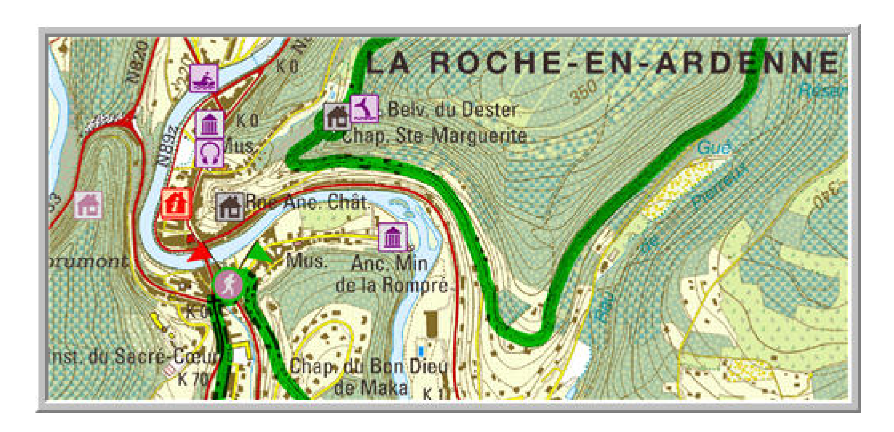
Si vous souhaitez créer des routes sans que le programme n'utilise les randonnées préétablies, vous pouvez masquer les randonnées Lannoo, via 'Affichage/Affichage des données ' dans le menu ou via le bouton (en dessous de l'écran). Ou cliquez sur l'onglet 'Affichage des données' et décochez l'option 'Randonnées Lannoo'.

Que peut-on voir ou faire en cours de route? Où peut-on se loger?

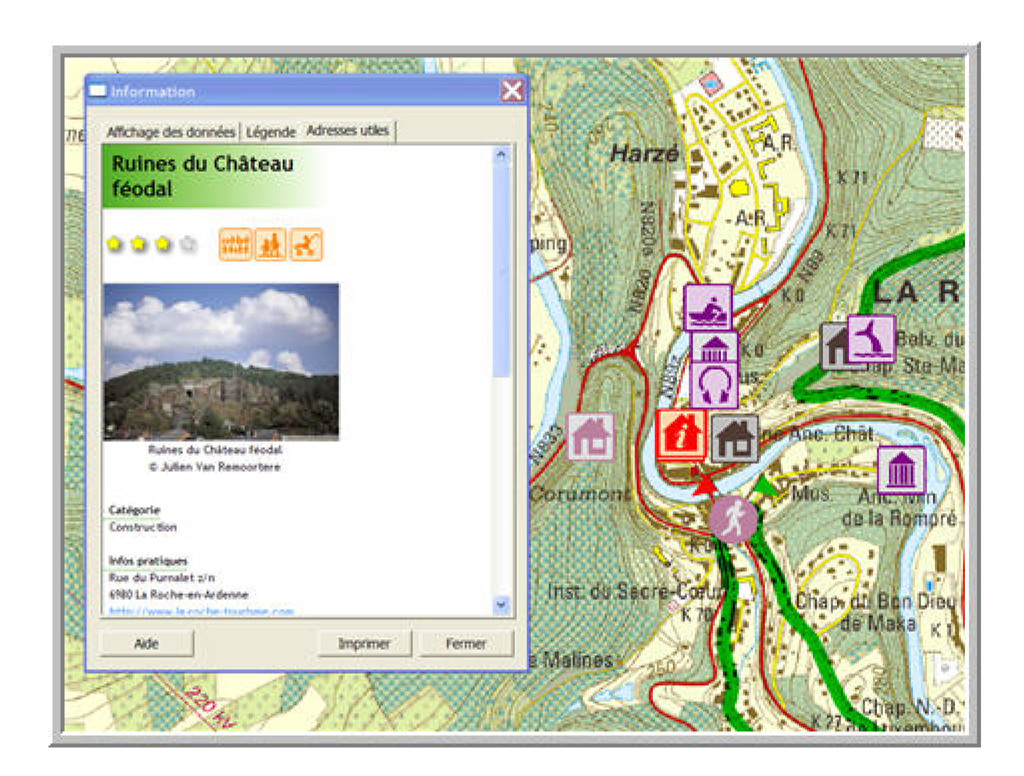
Pendant la création de votre route, vous recevrez encore plus d'informations utiles sur la carte en affichant les 'Adresses utiles' (logis, idées d'excursions touristiques, offices de tourisme). Sélectionnez 'Affichage/Affichage des données' dans le menu ou utilisez le bouton (en dessous de l'écran) et cochez l'option 'Adresses utiles'. Vous pouvez aussi ouvrir la rubrique 'Adresses utiles' en cliquant sur le signe '+' et en cochant les catégories qui vous intéressent. Cliquez ensuite sur 'Fermer'.



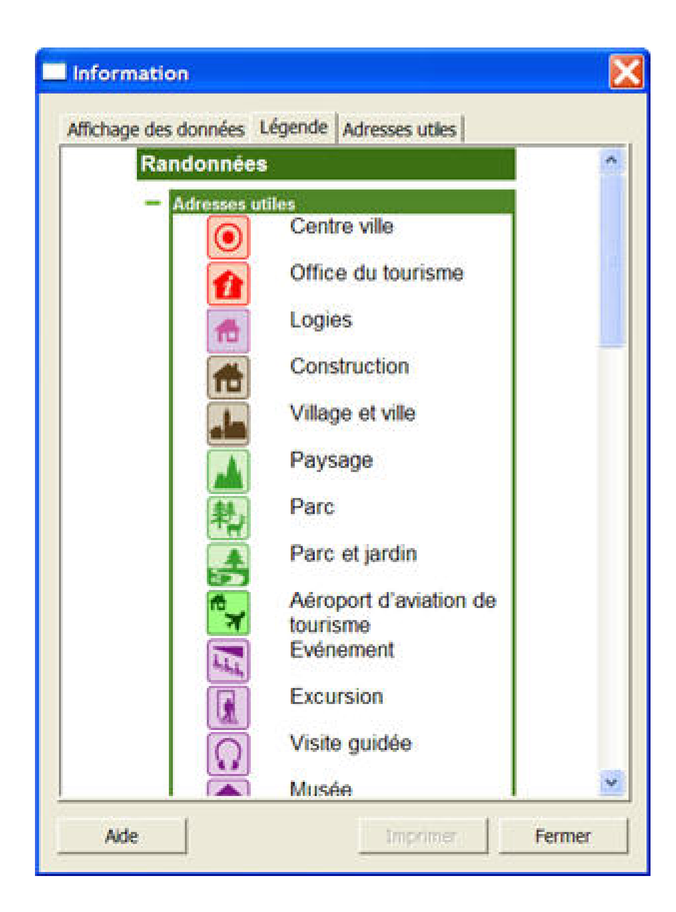
Les pictogrammes des adresses utiles souhaitées apparaissent sur la carte.



Pour chacun de ces pictogrammes, des informations supplémentaires sont disponibles. Vous pouvez visualiser ces informations en cliquant sur un pictogramme. La fiche d'information apparaît alors.



Conseil: Vous pouvez à tout moment rechercher la signification du pictogramme dans la légende de la carte. Activez les légendes via le menu 'Affichage/Légende' ou via le bouton   (en dessous de l'écran).



Une fois que votre route est prête, vous disposez encore d'une série de fonctions pour modifier les routes existantes. Vous trouverez plus d'informations sur ces fonctions dans les rubriques 'Éditer Route', 'Diviser Route' et 'Fusionner Routes'.

Sauvegarder votre randonnée

Vous pouvez enregistrer les routes créées pour les examiner ou les éditer plus tard.

Choisissez dans le menu 'Fichier/Enregistrer' ou cliquez sur le bouton .
Votre route sera sauvegardée en tant que fichier Pythagoras Topo Projet (*.ptrf).

1.3 Étape 3: En route avec une carte imprimée et un aperçu détaillé

Vous pouvez maintenant imprimer la route créée sous forme de fiche pratique, de sorte que vous puissiez la consulter pendant votre promenade. Cela fonctionne en deux étapes: (1) imprimer l'itinéraire sur une carte topographique et (2) imprimer l'aperçu détaillé.

Vérifier la mise en page

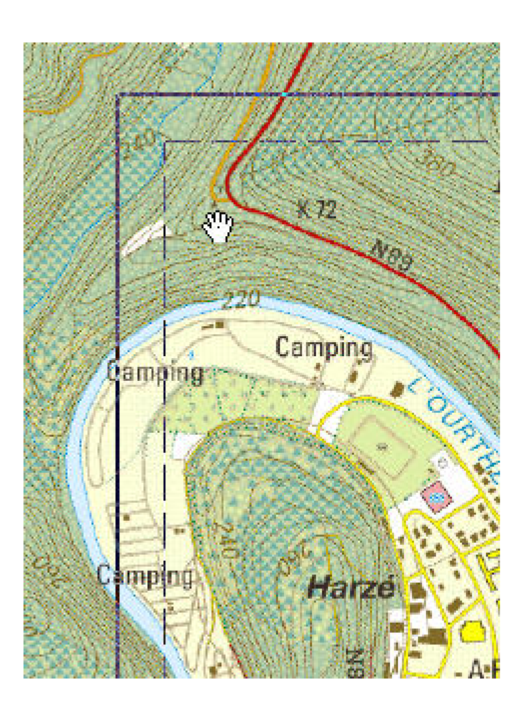
Pour obtenir une impression de la randonnée créée sur une carte topographique, vous devez d'abord vérifier la mise en page. Sélectionnez 'Fichier/Mise en Page' dans le menu et contrôlez l'imprimante sélectionnée, le format de papier et

l'orientation de la page.

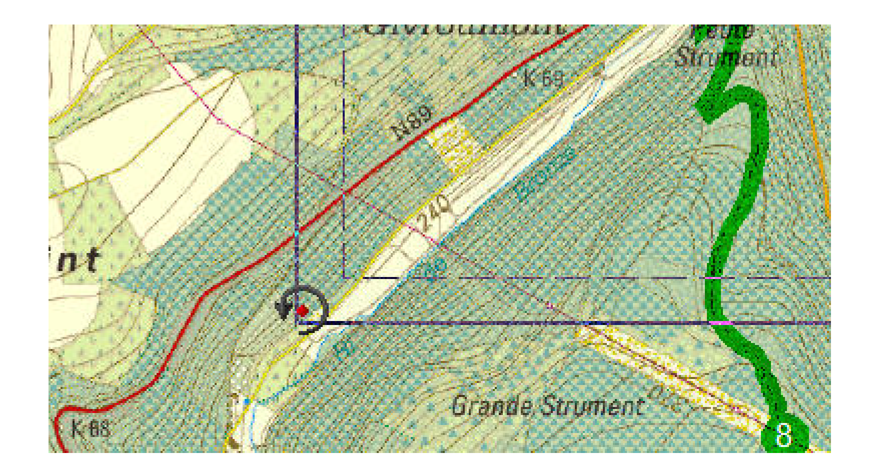
Imprimer

Naviguez ensuite vers la route créée sur la carte. Choisissez une échelle de façon à ce que vous puissiez voir la région que vous souhaitez imprimer sur l'écran.

Sélectionnez 'Fichier/Imprimer' dans le menu ou cliquez sur le bouton .
Au-dessus de la carte apparaît alors le cadre d'impression. Vous pouvez déplacer ce cadre sur les cartes. Pour cela, vous devez cliquer à l'intérieur du cadre et le faire glisser vers la position souhaitée.



Si votre route ne se trouve pas entièrement dans le cadre d'impression, vous pouvez encore tourner le cadre sur la carte. Ceci est possible en introduisant un angle dans la fenêtre d'échelle ou en déplaçant le curseur situé dans un des coins du cadre. Vous obtenez alors un autre curseur qui vous permet de tourner le cadre autour de son centre en cliquant et en glissant.



Vous pouvez ensuite mieux disposer la route sur votre feuille en adaptant l'échelle dans la fenêtre 'Échelle'. Pour mieux estimer l'effet de la nouvelle échelle ou la rotation de feuille avant impression, cliquez sur 'Montrer'. Le cadre sera à nouveau repositionné horizontalement et le modèle d'impression apparaît.

Si tout vous convient, choisissez alors le nombre de copies et imprimez la carte avec votre itinéraire.

Imprimer l'aperçu de l'itinéraire

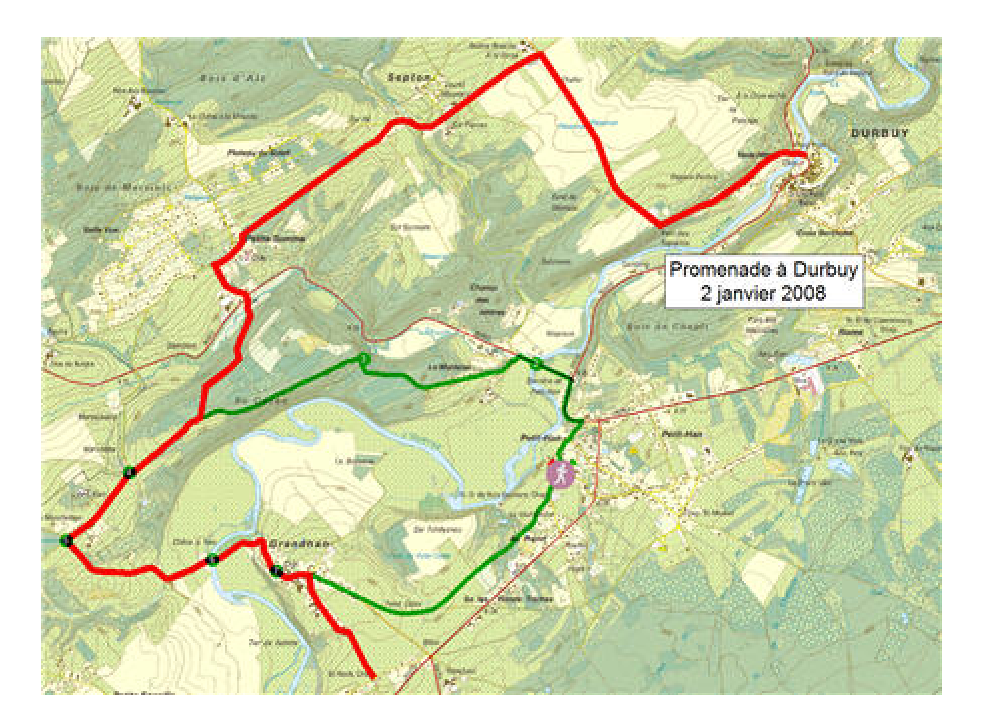
L'aperçu de la route en cours comprend un profil des hauteurs de votre promenade et un aperçu présentant les points de passage, les distances et les durées de votre route. Pour consulter l'aperçu de la route, sélectionnez 'Outils/Sélectionner' dans le menu ou utilisez le bouton . Sélectionnez ensuite l'itinéraire en cliquant dessus. Choisissez alors 'Affichage/ Résumé' ou cliquez sur le bouton . L'aperçu de la route apparaît. Vous pouvez consulter toutes les données concernant votre route sous les trois onglets de la fenêtre de l'aperçu de l'itinéraire. Vous pouvez aussi emmener cet aperçu pendant votre promenade sous forme de fiche pratique. Choisissez le bouton 'Exporter' en dessous de la fenêtre. Une fiche comportant les données s'ouvre alors dans votre navigateur Web. Vous pouvez imprimer cette fiche via 'Fichier/Imprimer'

1.4 Étape 4: Après une agréable promenade à vélo : un souvenir accompagné de photos et de petits textes

Ajouter du texte

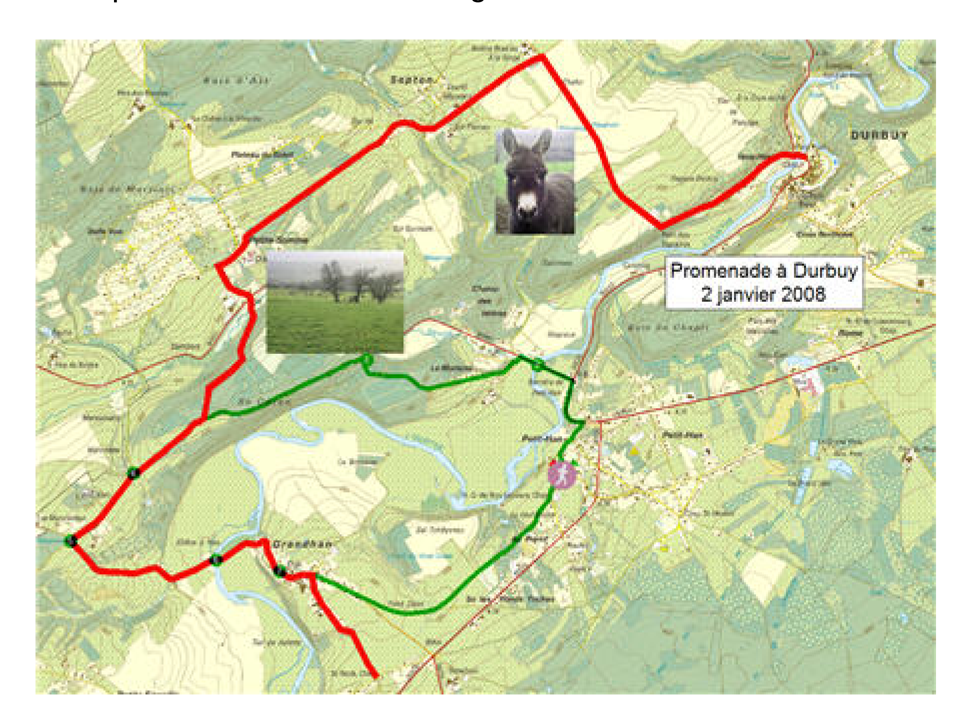
Vous pouvez, par exemple, encore embellir votre route d'un texte souvenir.

Choisissez pour cela 'Outils/Texte' dans le menu ou cliquez sur le bouton . Cliquez sur l'endroit où vous voulez ajouter votre texte. Introduisez ensuite le texte souhaité et paramétrez les autres propriétés du texte.



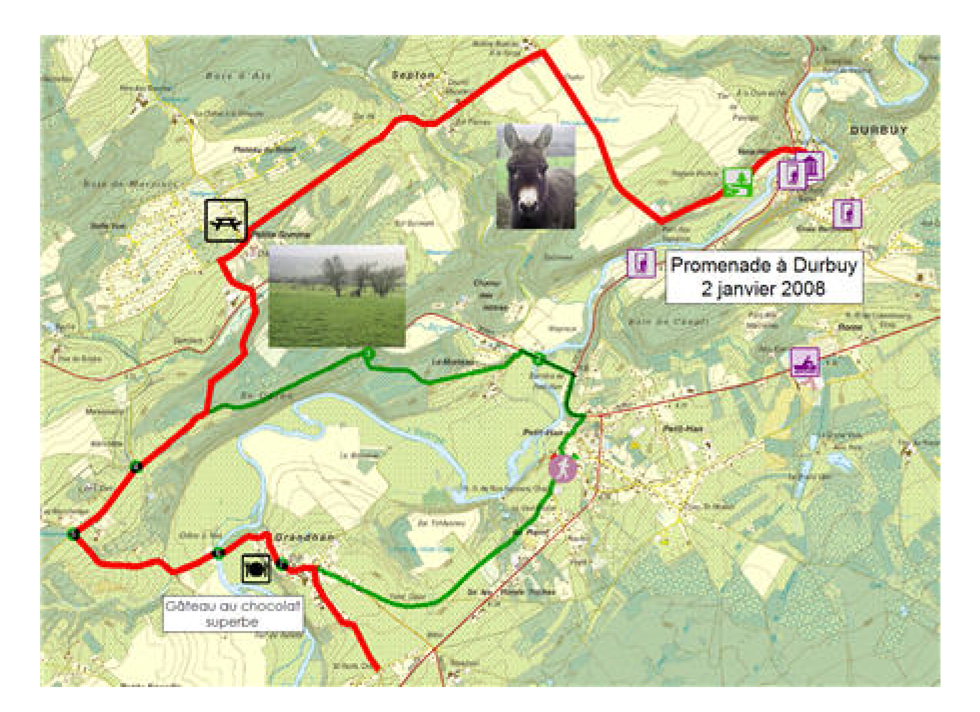
Ajouter des photos

Vous pouvez aussi ajouter des photos à votre route sur la carte. Choisissez pour cela ‘Outils/Image' dans le menu ou cliquez sur le bouton . Cliquez ensuite sur l’ endroit où vous voulez ajouter votre texte et déterminez les dimensions souhaitées du cadre en maintenant enfoncé le bouton de la souris. Si vous relâchez ce bouton, vous pouvez alors choisir l’image souhaitée dans la fenêtre de dialogue.



Adresses utiles supplémentaires ou curiosités

Peut-être avez-vous découvert au cours de votre promenade une adresse agréable pour une pause café? Vous pouvez indiquer les adresses utiles sur votre carte à l’ aide d’un symbole. Choisissez ‘Outils/Symbole' dans le menu ou cliquez sur le bouton . Cliquez ensuite sur l’endroit souhaité sur la carte. Vous pouvez sélectionner un symbole approprié à partir d’une liste de pictogrammes. Ajoutez ensuite une courte description, de sorte que vous puissiez retrouver plus tard pourquoi vous avez marqué cet endroit. Vous pouvez éventuellement ajouter cette description à la carte en tant que texte (voir ci-dessus).



Vous pouvez imprimer votre itinéraire sur la carte, complété de photos et de petites remarques, comme souvenir d’une promenade agréable. Vous pouvez aussi le transmettre en tant que suggestion à vos amis randonneurs.

Chapitre II

Références

2 Références

Ici, vous recevrez une brève description de toutes les applications du programme.

2.1 Fichier

Un fichier Pythagoras Topo Projet (*.ptrf) comprend toutes les modifications que vous avez apportées à la carte: routes, photos ou textes. Chaque fois que vous lancez le programme, un nouveau projet est ouvert.

2.1.1 Nouveau

Via le menu 'Fichier/Nouveau' ou le bouton vous pouvez ouvrir un nouveau projet. Le projet en cours est alors fermé. Si les dernières modifications apportées au projet en cours ne sont pas encore enregistrées, vous pouvez les sauvegarder avant de commencer un nouveau projet.

2.1.2 Ouvrir

Via le menu 'Fichier/Ouvrir' ou le bouton vous pouvez ouvrir un projet déjà enregistré.

2.1.3 Enregistrer

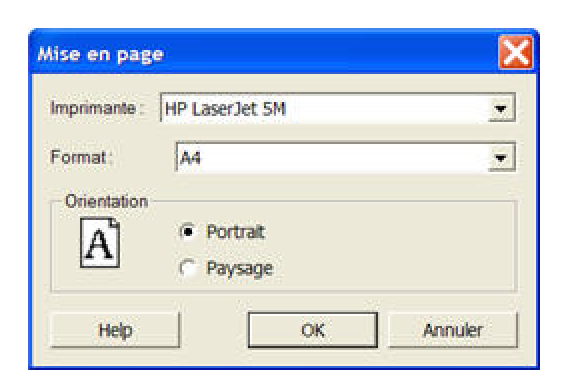
Via 'Fichier/Enregistrer' dans le menu ou via le bouton dans la barre d'outils, vous pouvez enregistrer le projet en cours sous le nom de fichier affiché en haut dans la fenêtre. Si le projet en cours n'est pas encore enregistré, vous devez d'abord introduire un nom de fichier et indiquer le répertoire où vous voulez enregistrer le projet.

2.1.4 Enregistrer sous

Via 'Fichier/Enregistrer sous' dans le menu, vous pouvez enregistrer un nouveau projet ou une version adaptée ou complétée du projet en cours.
Une fenêtre apparaît ou vous pouvez introduire le nom du fichier. Si ce nom de fichier existe déjà, une fenêtre de dialogue apparaît dans laquelle on vous demande si vous voulez remplacer le fichier existant. Si vous modifiez le nom de votre fichier, le nouveau nom de fichier sera affiché dans la barre de titre du programme.

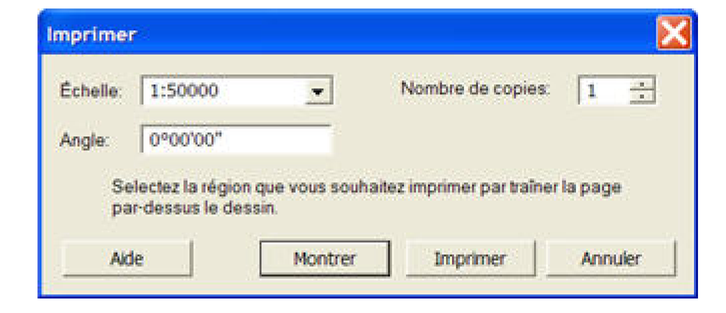
2.1.5 Mise en page

Via 'Fichier/Mise en page' vous pouvez sélectionner une imprimante, le format du papier et l'orientation de la page pour le projet en cours.
Différents formats possibles: le format d'une lettre et le format A4.



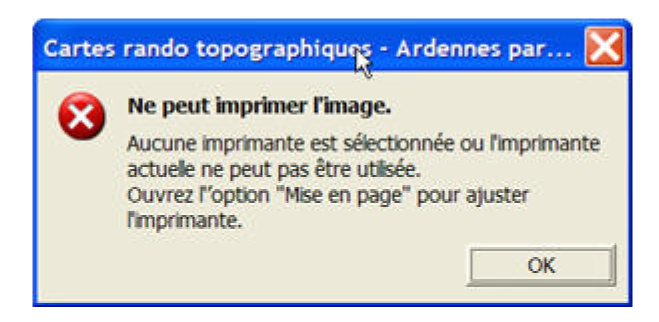
2.1.6 Imprimer

Via 'Fichier/Imprimer' dans le menu ou via le bouton vous pouvez imprimer le projet en cours sur l'imprimante sélectionnée. Les préférences que vous avez indiquées dans la fenêtre 'Mise en Page' seront appliquées lorsque le projet sera imprimé.
Avant d'imprimer le projet, vous pouvez repositionner et tourner le cadre d'impression jusqu'à ce qu'il reprenne, sur la carte, la région souhaitée.
Vous pouvez également en modifier l'échelle. Le bouton 'Montrer' vous permet de regarder l'imprimé et de en modifier la mise en page si nécessaire. Choisissez le nombre de copies et vous êtes prêt à imprimer le projet.



Le quadrillage est seulement imprimé si la page n'a pas été retournée.

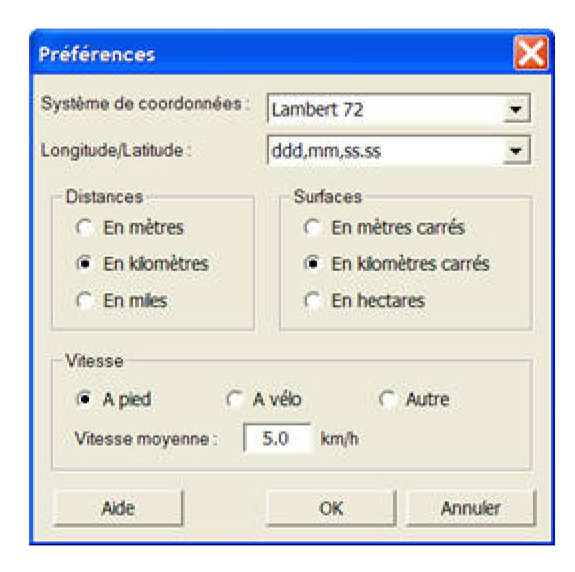
Si les préférences en cours concernant la mise en page ne permettent pas d'imprimer le projet, le message d'erreur suivant apparaîtra :



Dans ce cas, il suffit de sélectionner l'imprimante correcte et de modifier le format de papier via 'Fichier/Mise en page' pour pouvoir imprimer le projet.

2.1.7 Préférences

Via le menu 'Fichier/Préférences' vous pouvez modifier les préférences du programme.



Dans cette fenêtre, vous pouvez choisir le système des coordonnées et les unités pour les angles, les distances et les surfaces.

Vous trouverez plus d'informations sur les systèmes de coordonnées sur le site internet www.ngi.be.
Les préférences pour les angles ne s'appliquent qu'aux systèmes de coordonnées qui utilisent des angles. L'unité de distance est utilisée pour indiquer la longueur d'une route.

Vitesse
Pour afficher la durée estimée de la route tracée, il faut introduire la vitesse moyenne.

2.1.8 Projets récents

Les noms des projets récemment ouverts sont affichés en bas dans le menu 'Fichier/Projets récents'. En cliquant sur un nom de fichier, vous pouvez ouvrir facilement le projet de votre choix.

2.1.9 Quitter

Via 'Fichier/Quitter' dans le menu, vous pouvez fermer le programme. Si vous avez apporté des modifications au projet sans les enregistrer, une fenêtre de dialogue apparaîtra, elle vous permettra d'enregistrer ces modifications avant de quitter le programme.

Lorsque vous quittez le programme, les paramètres d’impression et les préférences de votre dernière session sont enregistrés dans un fichier informatique. Lorsque vous utiliserez à nouveau ce programme, ces informations seront récupérées .

2.2 Éditer

Ce menu vous propose les commandes principales de ce programme.

2.2.1 Annuler

Via 'Éditer/Annuler' dans le menu ou via le bouton , vous pouvez annuler les dernières commandes effectuées.

Vous pouvez annuler jusqu'à 25 commandes.

Lors de la création d’une route, vous pouvez annuler chacun des segments dessinés. Après avoir terminé une route, la totalité de la route est effacée avec la fonction 'Annuler'. Lors de la création de votre promenade, la touche Backspace a la même fonction que la fonction 'Annuler'.

2.2.2 Rétablir

Via 'Éditer/Rétablir' dans le menu ou via le bouton , vous pouvez rétablir l'action 'Annuler'. La dernière action annulée est alors rétablie.

2.2.3 Couper

Via 'Éditer/Couper' dans le menu ou via le bouton vous pouvez copier les éléments sélectionnés dans le presse-papiers. Ces éléments sont supprimés du projet en cours.

2.2.4 Copier (Exporter image)

Via 'Éditer/Copier' dans le menu ou via le bouton vous pouvez copier les objets sélectionnés et leurs caractéristiques dans le presse-papiers. Cette fonction permet de copier aussi l'écran en cours dans le presse-papiers de Windows (Affichage/ Exporter). Vous pouvez ensuite géoréférer cette image via les programmes 'PathAway' ou 'OziExplorer'

2.2.5 Coller

Via 'Éditer/Coller' dans le menu ou via le bouton vous pouvez copier tous les objets et leurs caractéristiques du presse-papiers dans le projet en cours.

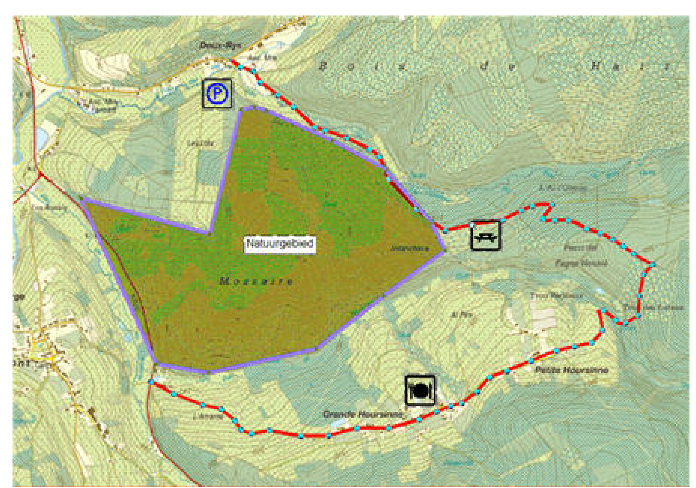
2.2.6 Supprimer

Via 'Éditer/Supprimer' dans le menu, vous supprimez tous les objets sélectionnés.

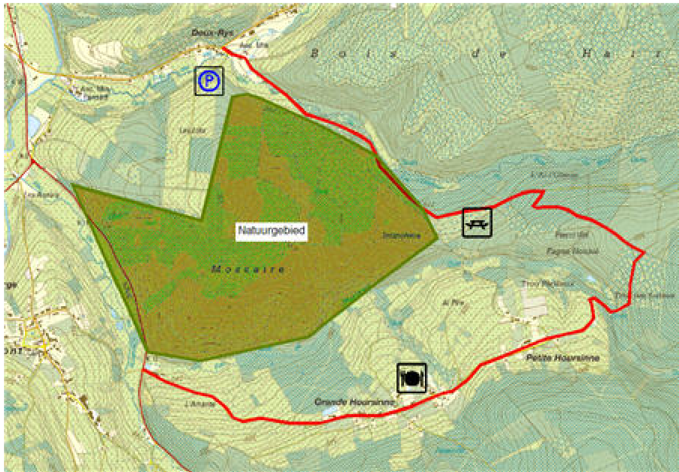
2.2.7 Sélectionner tout

Via 'Éditer/Sélectionner tout' dans le menu, vous sélectionnez tous les éléments du projet en cours.

Les éléments sélectionnés sont éclairés (p.ex. routes, surfaces) ou sont encadrés par un rectangle.



éléments sélectionnés



éléments normaux

2.2.8 Rechercher

Via 'Éditer/Rechercher' dans le menu ou via le bouton vous pouvez rechercher un endroit sur la carte à partir d'un nom de lieu sur l'onglet 'Toponymes'. Introduisez le code postal ou les lettres initiales du toponyme et sélectionnez le toponyme souhaité dans la liste. Cliquez sur 'Afficher'.

Les planches à l'onglet 'Planches' réfèrent à la division des cartes IGN à l'échelle 1:50 000.

À l'onglet 'Coordonnées' vous pouvez rechercher un endroit à l'aide des coordonnées dans le système de coordonnées actif. Vous trouvez le système de coordonnées actif en bas de l'écran.

À l'onglet 'Adresses utiles' vous pouvez rechercher des adresses utiles à partir de la catégorie et/ou le toponyme.

À l'onglet 'Objets' vous pouvez rechercher la position d'un élément sur la carte.

À l'onglet 'Routes' vous pouvez rechercher une route déjà enregistrée.

2.3 Outils

Les fonctions de ce menu vous permettent de joindre des éléments à la carte.

2.3.1 Sélectionner

Vous pouvez sélectionner des routes et des éléments et les adapter via le menu ' Outils/Sélectionner' ou via le bouton .

Comment sélectionner ?

En cliquant sur l'élément ou la route, ceux-ci sont sélectionnés. Effacer une sélection peut uniquement avoir lieu en cliquant à côté des éléments ou en utilisant le bouton ESC. La sélection de plusieurs éléments peut s'effectuer par exemple en tirant un rectangle autour d'une région dans laquelle se trouvent les 'éléments. Tous les éléments qui appartiennent complètement à une zone sont sélectionnés. Si une route passe en partie dans le rectangle de sélection, seuls les points de passage qui appartiennent à cette zone sont sélectionnés. Vous pouvez ajouter des items à une sélection déjà existante en cliquant sur l'élément supplémentaire tout en maintenant enfoncé la touche SHIFT. De la même manière, vous pouvez effacer un élément d' une sélection existante. Cliquez alors à nouveau sur l'élément déjà sélectionné tout en maintenant enfoncée la touche SHIFT.

Fonctions avec les éléments sélectionnés

Les outils 'Sélectionner' servent en premier lieu à rendre les fonctions possibles sur les éléments sélectionnés. Un élément ou une route sélectionnés peuvent être effacés, copiés ou coupés. Vous pouvez afficher à l'écran un aperçu d'une route sélectionnée via le menu 'Affichage/résume' de la route. Les points de passage et les routes sélectionnées peuvent être exportés vers un appareil GPS grâce au menu 'GPS/Exporter'.
Cliquez sur le pictogramme d'une adresse utile dans ce mode peut être utilisé pour rendre visible la fiche d'information. Pour cela, la fenêtre correspondant à cette fiche d'information doit être visible. Cela peut être réalisé via le menu 'Affichage/Adresses utiles' ou en cliquant sur le bouton .

Adapter les caractéristiques des routes et éléments

Lorsque vous double cliquez sur une route ou un élément dans le mode ' Sélectionner', vous verrez tous les détails apparaître dans une fenêtre de dialogue. Cette fenêtre de dialogue vous donne la possibilité d'adapter les propriétés du dessin, telles que la couleur, le type de ligne, le pictogramme, la hachure, l'épaisseur de la ligne, la taille du symbole, le type et la taille de lettre utilisée. Vous avez aussi la possibilité de modifier la description de l'élément. Cette description est un moyen pour rechercher un élément via le menu 'Éditer/Rechercher' ou via le bouton .
Une route ou un symbole ont aussi un nom, en plus de la description, qui peut être utilisé dans la fonction de recherche. Le nom joue aussi un grand rôle lors de l' exportation des données vers un appareil GPS, de même qu'une exportation directe via un format GPX. Dans le cas de certains appareils GPS, il existe une limitation concernant la longueur du nom. Faites attention à ce que les noms que vous utilisez en même temps pour votre appareil soient uniques.

Éditer des éléments

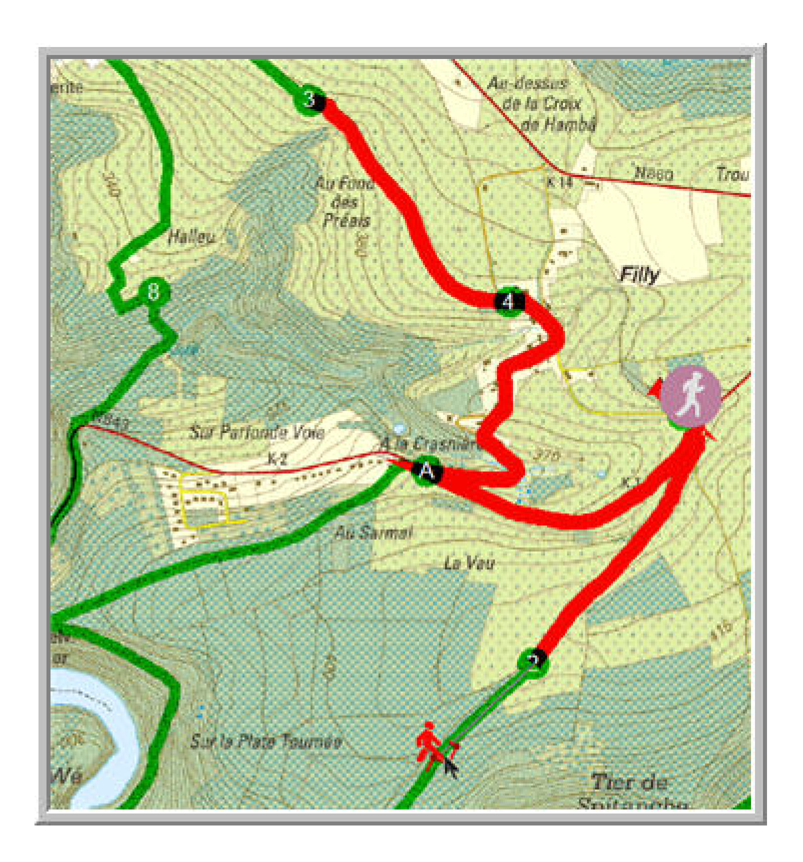
L’outil 'Sélectionner' vous permet de modifier la place des éléments. Lorsque vous déplacez la souris sur un élément, le curseur change en . Cliquez sur l’élément et déplacez-le en glissant la souris à une autre place.
De la même manière vos pouvez adapter la taille d’un cercle, d’un rectangle et l’ affichage. Déplacez le curseur à proximité du bord et le curseur change en . Cliquez sur le bord et tirez-le jusqu’à ce que l’élément ait la taille souhaitée. Dans le cas d’une image, la proportion largeur/hauteur est toujours conservée.

Pour adapter les routes vous pouvez utiliser les menus 'Éditer route', 'Diviser route' et 'Fusionner routes'.

2.3.2 Nouvelle route

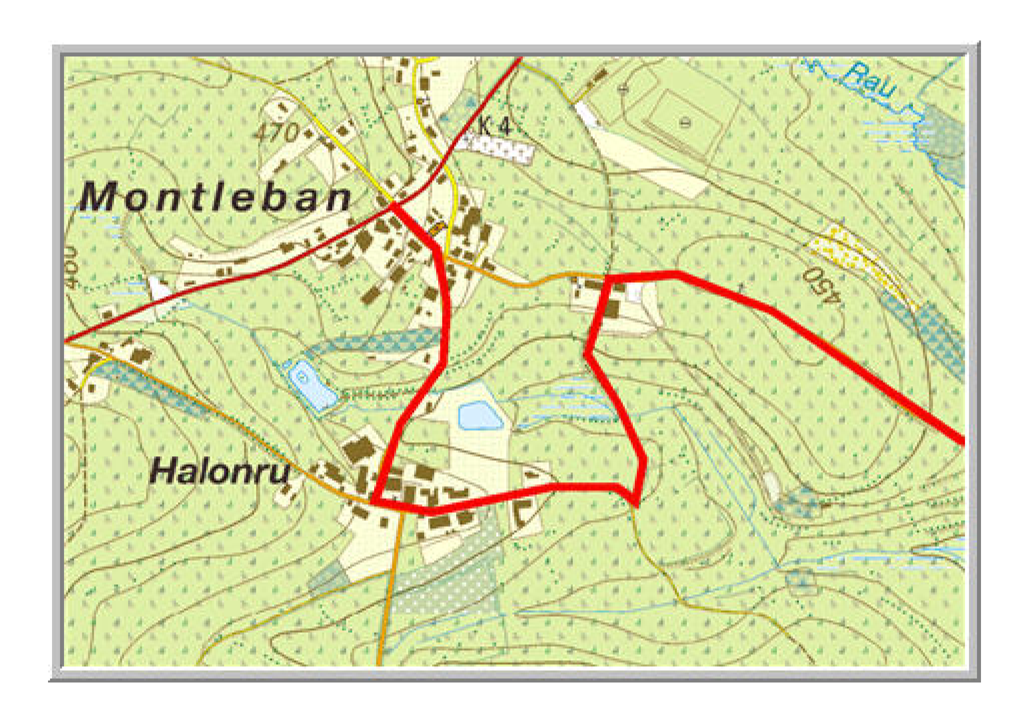
Créer une randonnée à l'aide des randonnées Lannoo

Sélectionnez 'Outils/Nouvelle route' dans le menu ou cliquez sur le bouton dans la barre d’outils. Cliquez ensuite sur les points ou sur les lignes souhaités. Chaque fois que vous approchez le curseur d'un point ou d'une ligne faisant partie d'une randonnée préétablie, une petite illustration représentant un randonneur apparaît. Le programme calcule automatiquement la liaison la plus courte entre les points cliqués. Si possible, cette liason est indiquée sur le réseau des randonnées préétablies. Le trajet choisi est colorié en rouge. Vous pourrez alors voir sous les cartes la distance totale et la durée estimée de la route. Si vous vous êtes trompé(e) en cliquant, vous pouvez annuler vos dernières manipulations via le menu 'Éditer/Annuler' ou via le bouton . Vous pouvez terminer votre route en double cliquant sur le point d’arrivée. Si vous avez déjà ajouté le point d’arrivée, vous pouvez terminer la route en appuyant sur le bouton ESC ou sur la barre d’espace ou en cliquant sur dans la barre d’outils.
Pendant que vous tracez votre randonnée, vous pouvez effectuer des zooms avant et arrière ou déplacer la carte (panoramique). Pour continuer la création de votre itinéraire, cliquez à nouveau sur .



Créer une randonnée hors des sentiers battus...

Vous pouvez également créer une route qui ne passe pas (ou seulement en partie) le long des randonnées préétablies. Pour cela, cliquez sur le chemin que vous désirez suivre pendant la création de votre route. Le programme relie les points que vous cliquez de cette manière à l’aide d’une ligne rouge droite. À tout moment, vous pouvez cliquer à nouveau sur une randonnée préétablie et continuer ainsi à tracer votre itinéraire à l’aide des randonnées Lannoo.



Si vous souhaitez créer des routes sans que le programme n'utilise les randonnées préétablies, vous pouvez masquer les randonnées Lannoo, via 'Affichage/Affichage des données ' dans le menu ou via le bouton (en dessous de l'écran). Ou cliquez sur l'onglet 'Affichage des données' et décochez l'option 'Randonnées Lannoo'.

2.3.3 Éditer route

Via le menu 'Outils/Éditer route', vous pouvez éditer vos routes en insérant, en déplaçant ou en supprimant des points de passage.

Insérer des points de passage

Pour ajouter un point de passage à une route, utilisez la commande 'Insérer point de passage' dans le sous-menu 'Outils/Éditer route' ou cliquez sur le bouton . Le curseur se transformera en un point avec lequel vous pouvez indiquer où vous voulez insérer des points de passage.
Lorsque vous approchez ensuite d'une route avec le curseur, les points de passage existants s'éclairent. Choisissez le segment où vous voulez insérer le point de passage, cliquez sur le segment et déplacez le curseur vers la nouvelle position choisie pour un point de passage supplémentaire. Si le nouveau point de passage se trouve sur une randonnée Lannoo, une nouvelle route est calculée via la randonnée préétablie. Dans le cas inverse, la connexion est tracée en ligne droite entre les points de passage existants et le nouveau point de passage.

Déplacer des points de passage

Pour déplacer un point de passage, utilisez la commande ‘Déplacer Point de passage’ dans le sous-menu ‘Outils/Éditer route’ ou cliquez sur le bouton . Lorsque vous approchez ensuite d’une route avec le curseur, les points de passage existants s’éclairent. Cliquez sur le point de passage que vous souhaitez déplacer et déplacez le curseur vers la nouvelle position en maintenant enfoncé le bouton de la souris. Relâchez le bouton de la souris et la route s'adapte automatiquement au moyen de segments de liaison rectilignes.

Supprimer des points de passage

Pour supprimer un point de passage, utilisez la commande ‘Supprimer point de passage’ dans le sous-menu ‘Outils/Éditer route’ ou cliquez sur le bouton . Lorsque vous approchez ensuite d’une route avec le curseur, les points de passage existants s’éclairent. Vous supprimez un point de passage en cliquant dessus, suite à cela la route est automatiquement recalculée.

2.3.4 Diviser route

Via le menu ‘Outils/Diviser route', vous pouvez diviser une route existante en deux ou trois routes distinctes. Pour ce faire, cliquez sur le point où la route doit être divisée. La première des deux parties de route en conserve le nom. La deuxième partie de route reçoit automatiquement un nouveau nom.

2.3.5 Fusionner routes

Via le menu ‘Outils/Fusionner routes’, vous pouvez fusionner deux routes en une seule. Vous cliquez sur la première route et ensuite sur la deuxième route. Une nouvelle route est formée pour laquelle le point d’arrivée de la première route est automatiquement relié au point de départ de la deuxième route. Si ces deux points d ’arrivée font tous les deux partie d'une randonnée préétablie et s'ils sont liés par cette randonnée, le trajet suit la nouvelle connexion. Si ce n'est pas le cas, la connexion constitue une ligne droite. La nouvelle route reçoit le nom de la première route.

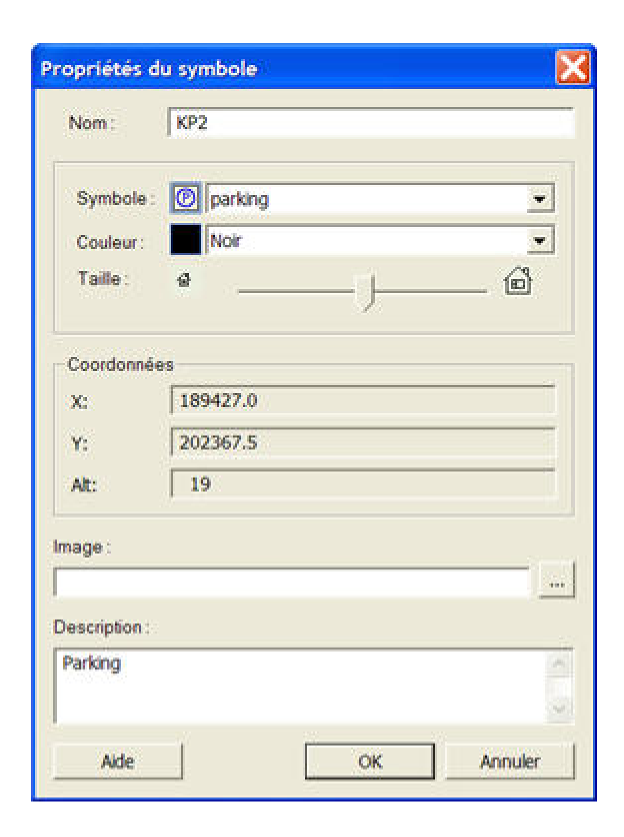
2.3.6 Symbole

Via le menu ‘Outils/Symbole’ ou via le bouton , vous pouvez marquer des endroits spéciaux sur les cartes.
Vous indiquez la position du symbole par un simple clic de souris.

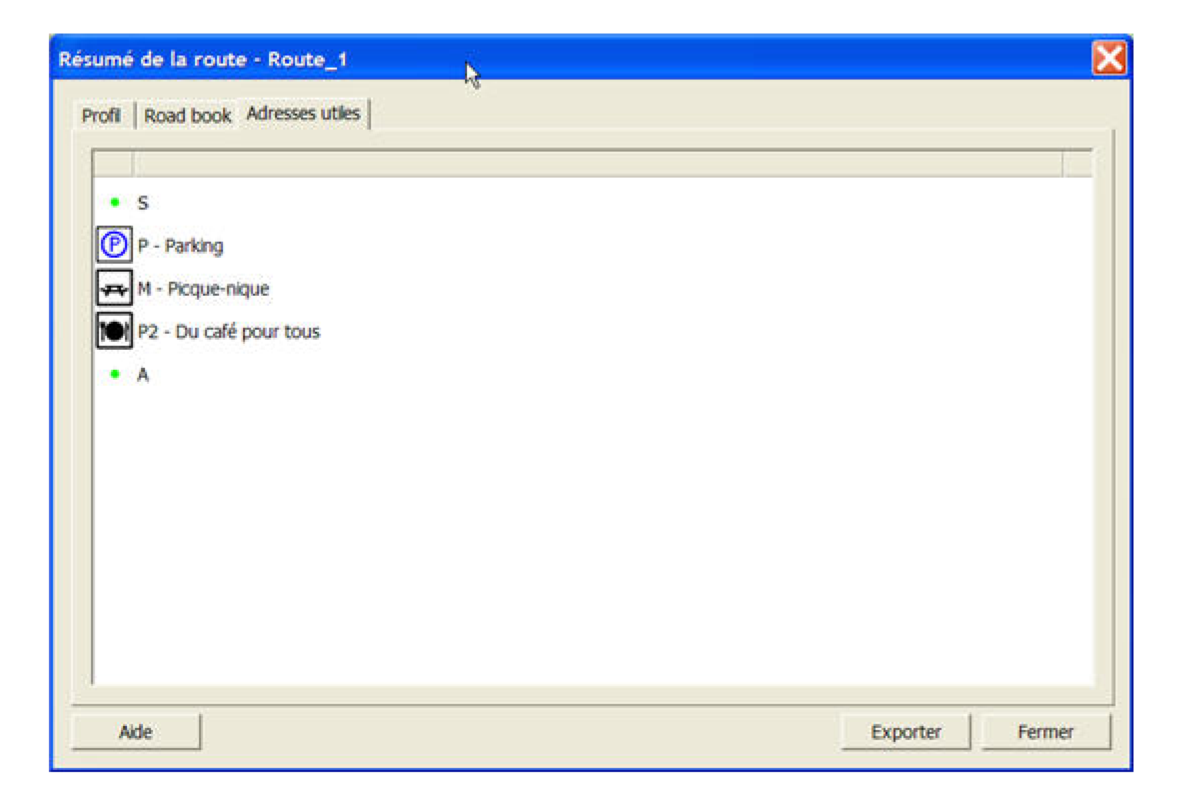


Vous aurez ensuite la possibilité d'adapter les coordonnées et de configurer les caractéristiques du symbole. Le nom est court et vous pouvez par exemple l'utiliser pour numéroter les points et pour donner un nom unique à votre appareil GPS. Vous pouvez ajouter encore de nouvelles informations via la description. Par la suite, vous pouvez utiliser aussi bien le nom que la description pour retrouver à nouveau ce point via le menu 'Éditer/Rechercher' ou via le bouton .
Vous pouvez également joindre une image au symbole.

Vous pouvez toujours modifier la position, la taille et les caractéristiques d'un symbole existant via le menu 'Outils/Sélectionner' ou via le bouton .

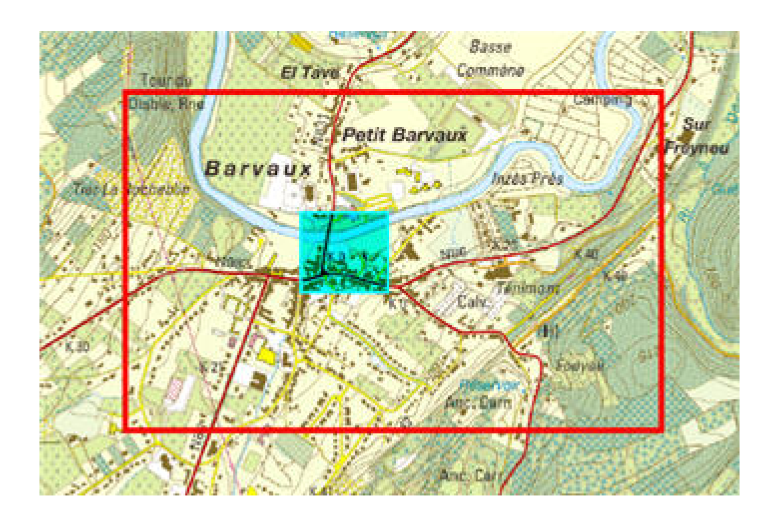


Les symboles qui se trouvent près d'une route sont ajoutés à l'aperçu de la route comme les adresses utiles déjà fournies. De cette manière, vous pouvez rendre visible sur le trajetdes données supplémentaires.



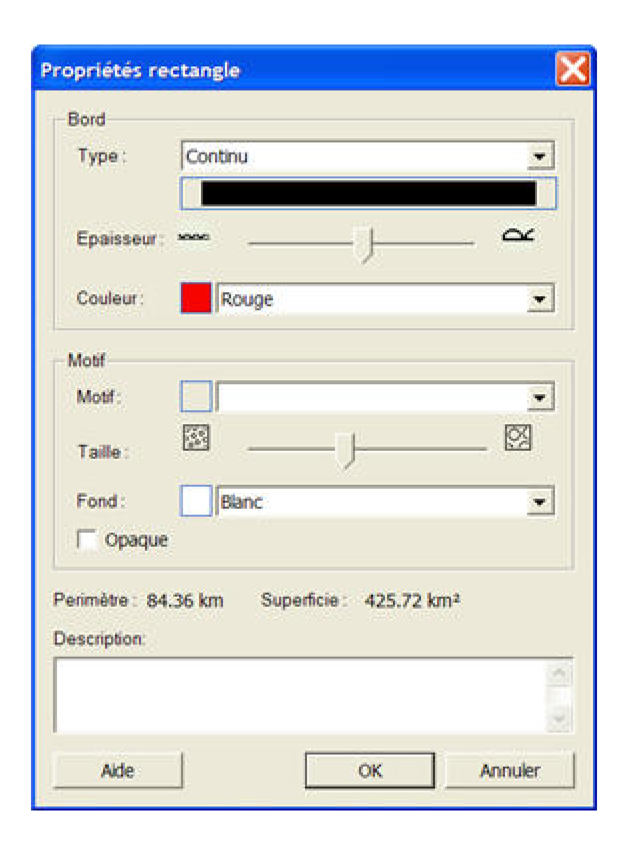
2.3.7 Rectangle

Via le menu ‘Outils/Rectangle’ ou en cliquant le bouton , vous pouvez hachurer un rectangle ou le colorier sur les cartes. Il est également possible de ne dessiner que le bord du rectangle.
Vous indiquez les deux extrémités du rectangle sur la carte à l’aide d’un clic de souris.



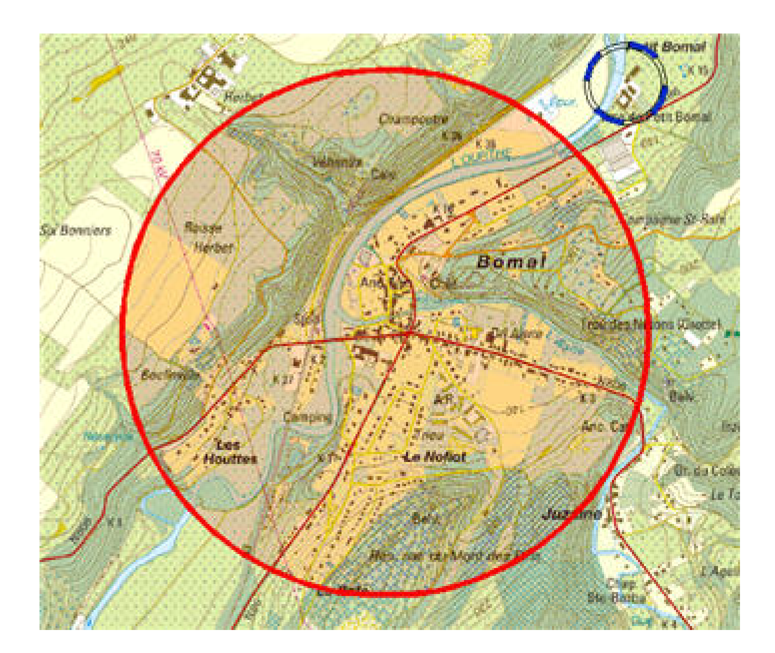
Vous aurez ensuite la possibilité de configurer les caractéristiques des côtés et de la coloration du rectangle. La fenêtre de dialogue indique aussi le périmètre et la surface du rectangle. Par la suite, vous pouvez utiliser la description que vous ajoutez éventuellement pour retrouver à nouveau ce rectangle via le menu 'Éditer/Rechercher' ou via le bouton .

Vous pouvez toujours modifier la position, la taille et les caractéristiques d’un rectangle existant via le menu 'Outils/Sélectionner' ou via le bouton .



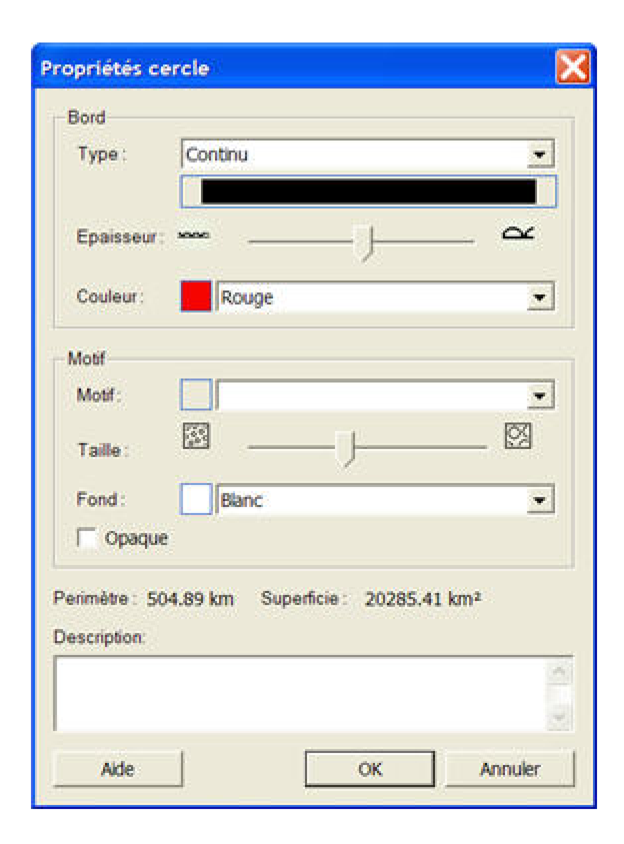
2.3.8 Cercle

Via le menu 'Outils/Cercle' ou via le bouton, vous pouvez dessiner ou hachurer un cercle sur les cartes.
Vous indiquez d'abord le centre sur la carte puis un point sur le périmètre du cercle à l'aide d'un clic de souris.



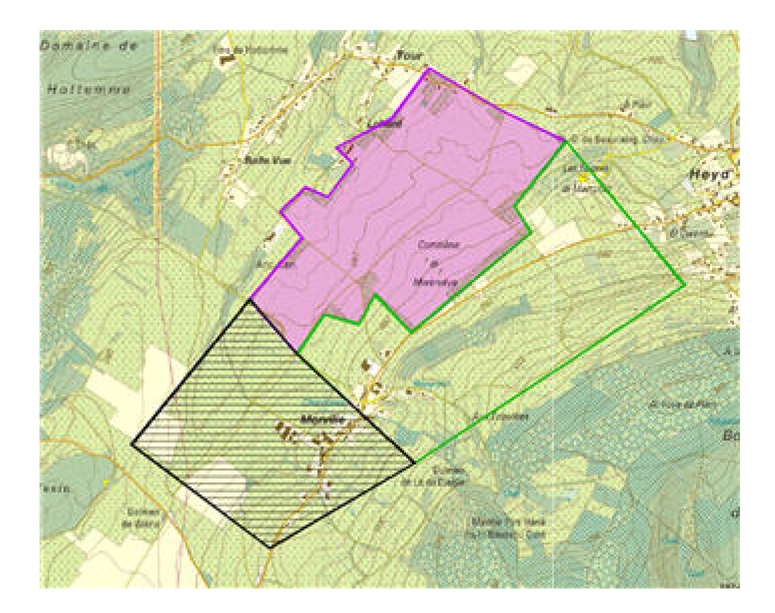
Vous aurez ensuite la possibilité de configurer les caractéristiques de la bordure et de la coloration du cercle. La fenêtre de dialogue indique aussi le périmètre et la surface du cercle. Par la suite vous pouvez utiliser la description que vous ajoutez éventuellement pour retrouver à nouveau ce cercle via le menu 'Éditer/Rechercher' ou via le bouton .

Vous pouvez toujours modifier la position, la taille et les caractéristiques d’un cercle existant via le menu 'Outils/Sélectionner' ou via le bouton .



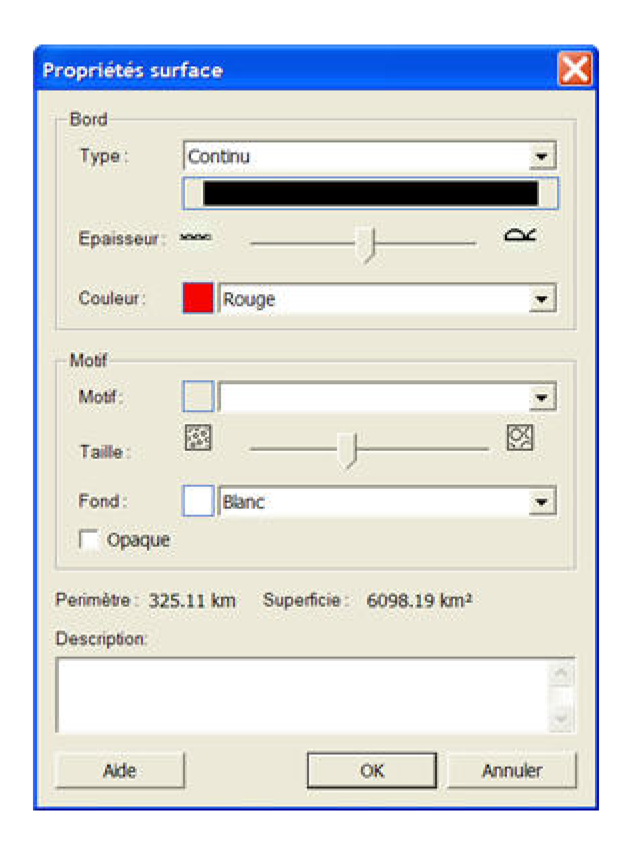
2.3.9 Surface

Via le menu 'Outils/Surface' ou via le bouton , vous pouvez dessiner ou hachurer un polygone sur les cartes. Il est également possible de ne dessiner qu'un côté du polygone.
Vous indiquez les sommets d'angle du polygone les uns après les autres à l'aide d' un clic de souris. Cliquez à nouveau près du point de départ pour terminer le dessin. Le programme applique automatiquement aux sommets d'angles de polygones, rectangles ou symboles existants. Cela simplifie par exemple le découpage de régions avoisinantes.



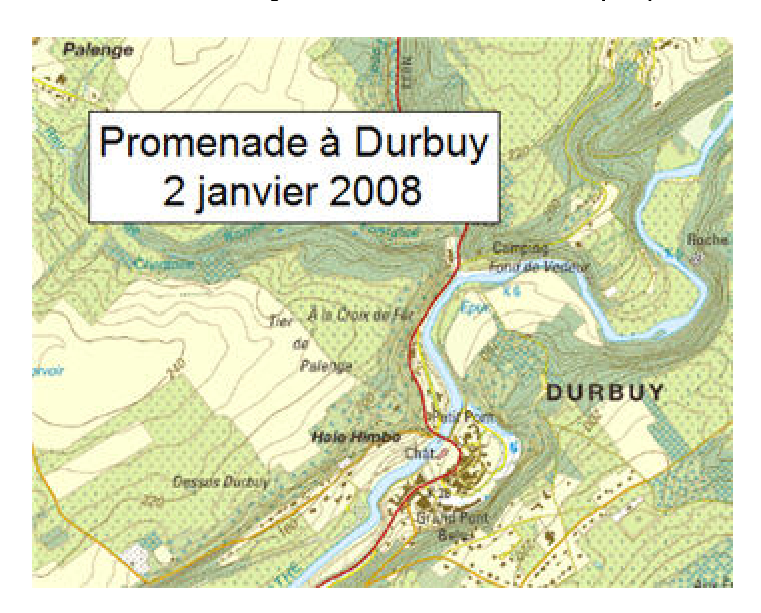
Vous aurez ensuite la possibilité de configurer les caractéristiques des côtés et de la coloration de la surface. La fenêtre de dialogue indique aussi le périmètre et la surface de la région dessinée. Par la suite, vous pouvez utiliser la description que vous ajoutez éventuellement pour retrouver à nouveau cette surface via le menu 'Éditer/Rechercher' ou via le bouton .

Vous pouvez toujours modifier la position, la taille et les caractéristiques d'une surface existante via le menu 'Outils/Sélectionner' ou via le bouton .



2.3.10 Texte

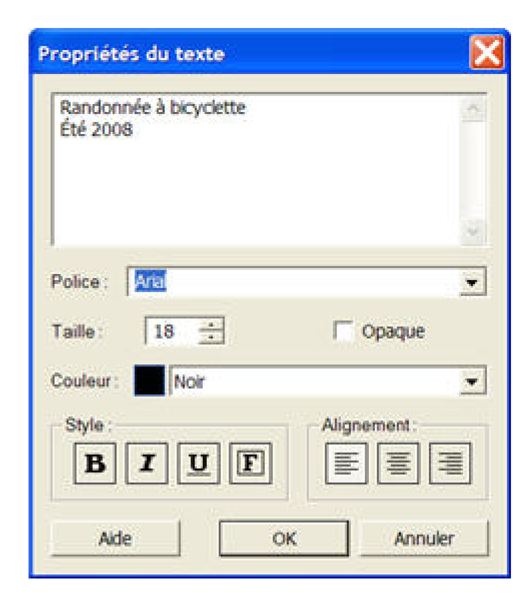
Via le menu ‘Outils/Texte’ ou le bouton , vous pouvez joindre du texte aux cartes. Vous cliquez sur l’endroit où vous voulez insérer le texte, introduisez ensuite le texte souhaité et configurez toutes les autres propriétés du texte.



Vous pouvez toujours modifier la position, le contenu et les propriétés du texte

existant. Pour ce faire, utilisez le menu 'Outils/Sélectionner' ou le bouton .
Le texte est toujours inséré à l'horizontale, même si vous décidez de tourner les cartes lors de l'impression.

Via le menu 'Éditer/Rechercher' ou le bouton , vous pouvez rechercher un texte.



2.3.11 Image

Via le menu 'Outils/Éditer' ou via le bouton , vous pouvez joindre une image aux cartes.
Cliquez sur l'endroit où vous voulez insérer l'image et dessinez les dimensions souhaitées en maintenant enfoncé le bouton de la souris.
Dès que vous relâchez le bouton de la souris, vous pouvez choisir l'image souhaitée dans la fenêtre de dialogue.
Par la suite vous pouvez utiliser la description que vous ajoutez éventuellement, pour retrouver cette image via le menu 'Éditer/Rechercher' ou via le bouton .
Vous pouvez toujours modifier la place et la taille de l'image via le menu 'Outils/Sélectionner' ou via le bouton .

2.4 GPS

Toute la communication vers votre GPS est effectuée moyennant ces menus.

2.4.1 Importer

Dans ce sous-menu, vous pouvez importer des points de passage, des routes ou des tracks.

2.4.1.1 Waypoints

Si votre GPS est configuré en format GPX, vous pouvez importer des points de passage d'un fichier GPX dans le projet en cours, en sélectionnant le bon fichier dans le menu 'GPS/Importer/Point de Passage'

Pour toutes les autres configurations, il faut importer **tous** les points de passage du GPS connecté via ce menu. Les points de passage sont importés sous forme de symboles.

2.4.1.2 Routes

Si votre GPS est configuré en format GPX, vous pouvez importer des routes et des points de passage correspondants d'un fichier GPX dans le projet en cours, en sélectionnant le bon fichier dans le menu 'GPS/Importer/Routes'

Pour toutes les autres configurations GPS, il faut importer **toutes** les routes et **tous** les points de passage correspondants du GPS connecté via ce menu. Les points de passage sont importés sous forme de symboles. Les routes sont enregistrées en tant que routes dans le projet.

2.4.1.3 Tracks

Si votre GPS est configuré en format GPX, vous pouvez importer des tracks d'un fichier GPX dans le projet actuel, en sélectionnant le bon fichier dans le menu 'GPS/Importer/Tracks'

Pour toutes les autres configurations, il faut importer **tous** les tracks du GPS connecté via ce menu. Les tracks sont enregistrés sous forme de routes dans le projet.

2.4.2 Exporter

Dans ce sous-menu, vous pouvez exportez des points de passage, des routes ou des tracks.

2.4.2.1 Waypoints

Si vous avez sélectionné une route, vous pouvez exporter des points de passage de cette route vers votre GPS. Si le format d'exportation est GPX, une fenêtre apparaît dans laquelle vous pouvez introduire le nom du fichier exporté. Dans tous les autres

cas, les données sont directement envoyées au GPS connecté.

2.4.2.2 Routes

Si vous avez sélectionné une route, vous pouvez exporter cette route et les points de passage correspondants vers votre GPS. Si le format d'exportation est GPX, une fenêtre apparaît dans laquelle vous pouvez introduire le nom du fichier exporté. Dans tous les autres cas, les données sont directement envoyées au GPS connecté.

2.4.2.3 Tracks

Si vous avez sélectionné une route, vous pouvez exporter des tracks de cette route vers votre GPS. Si le format d'exportation est GPX, une fenêtre apparaît dans laquelle vous pouvez introduire le nom du fichier exporté. Dans tous les autres cas, les données sont directement envoyées au GPS connecté.

2.4.3 Configurer

Ce menu vous permet de choisir le modèle de GPS et la connexion (COM ou USB) pour connecter le GPS à votre ordinateur.
Si vous choisissez le format GPX, l'exportation et l'importation s'effectue via des fichiers. Pour toutes les autres configurations, les données sont envoyées directement entre l'ordinateur et le GPS.

2.5 Affichage

Ces menus vous aident à naviguer facilement sur la carte et à indiquer quelles informations supplémentaires vous voulez y afficher.

2.5.1 Panoramique

Via le menu ‘Affichage/Panoramique’ ou le bouton , vous pouvez déplacer les cartes dans différents sens. Gardez le bouton gauche de la souris enfoncé et déplacez la carte dans le sens souhaité. Pour terminer le déplacement, relâchez le bouton gauche de la souris.

2.5.2 Zoom avant

Via le menu ‘Affichage/Zoom avant’ ou via le bouton vous pouvez agrandir la carte en indiquant les extrémités de la région souhaitée. Les informations affichées sur les cartes varient en fonction de l'échelle.

2.5.3 Zoom arrière

Via le menu 'Affichage/Zoom arrière' ou le bouton , vous pouvez réduire la carte. Ce zoom arrière se fait par étapes, selon les régions sélectionnées lorsque vous avez effectué des zooms avant. Les informations affichées sur les cartes dépendent de l'échelle.

2.5.4 Taille réelle

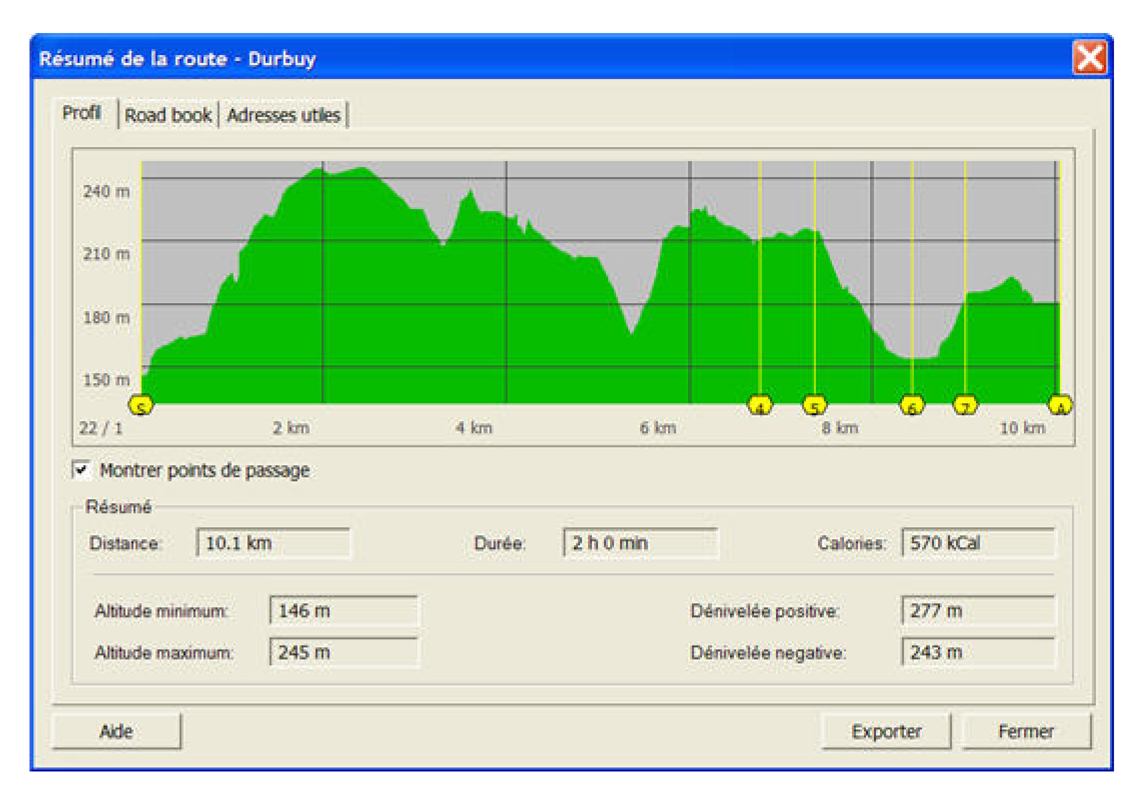
Via le menu 'Affichage/Taille réelle' vous pouvez consulter les cartes à l'échelle 1:10 000.

2.5.5 Zoom sur jeu de données

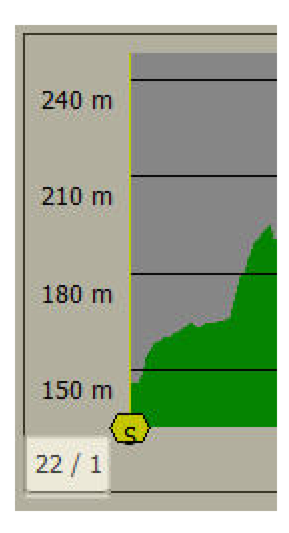
Via le menu 'Affichage/Zoom sur jeu de données' ou le bouton vous verrez la carte panoramique de Belgique.

2.5.6 Résumé

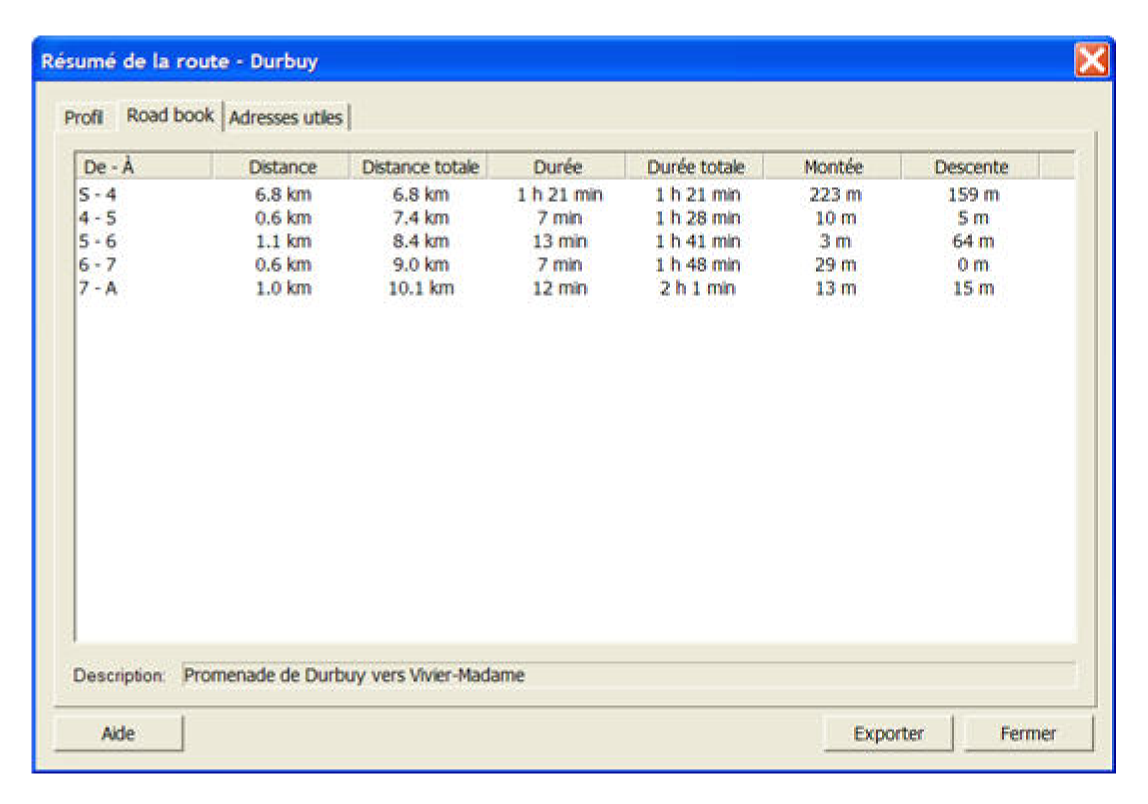
Il est possible de consulter un aperçu d'une route sélectionnée, comprenant le profil, les distances intermédiaires et une liste des points de passage via le menu 'Affichage/Résume' ou via le bouton .



L'onglet 'profil' dans la fenêtre de dialogue vous montre le profil de la route. Vous remarquerez que l'échelle utilisée pour le sens longitudinal diffère de celle utilisée pour les altitudes affichées. Vous trouverez les proportions d'échelle à gauche du trièdre.

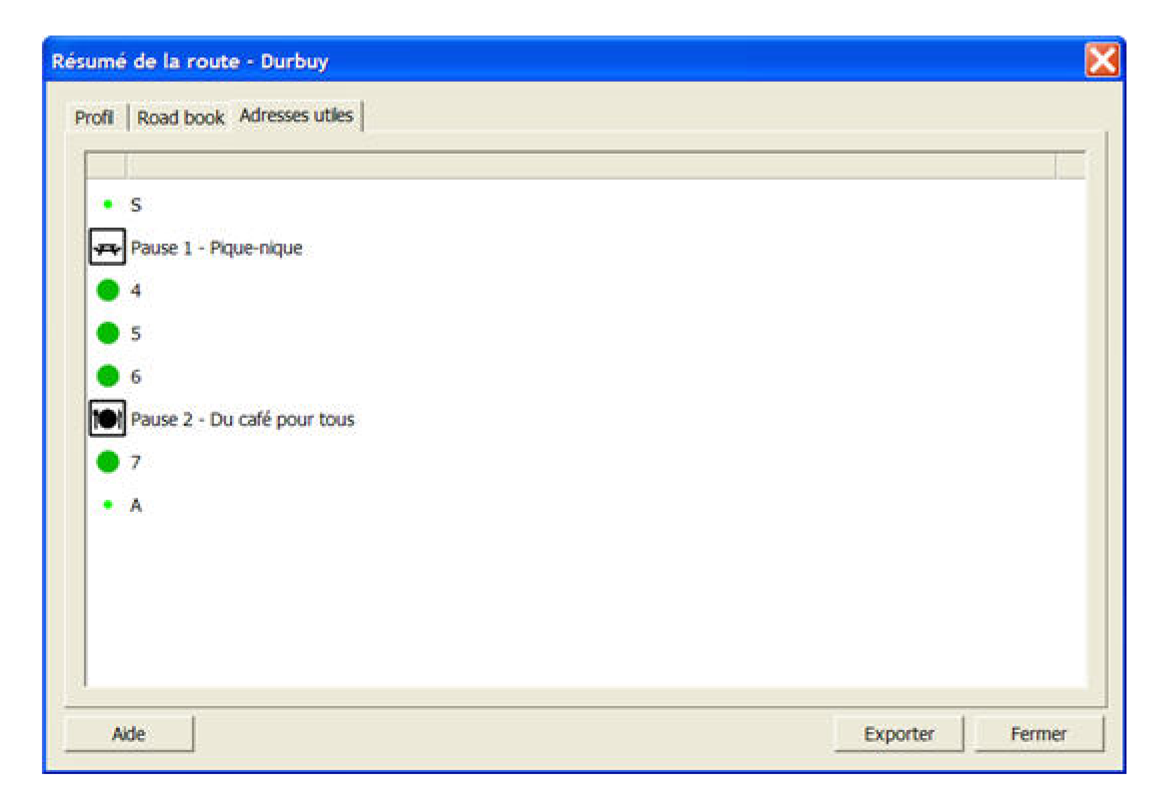


L'onglet 'Road book' vous offre un aperçu des distances intermédiaires et de la distance totale de chaque point de passage utilisé lorsque vous avez tracé votre route. Si vous introduisez la vitesse moyenne, vous aurez également une idée de la durée estimée de chaque segment et de la durée totale prévue pour arriver au point de passage.

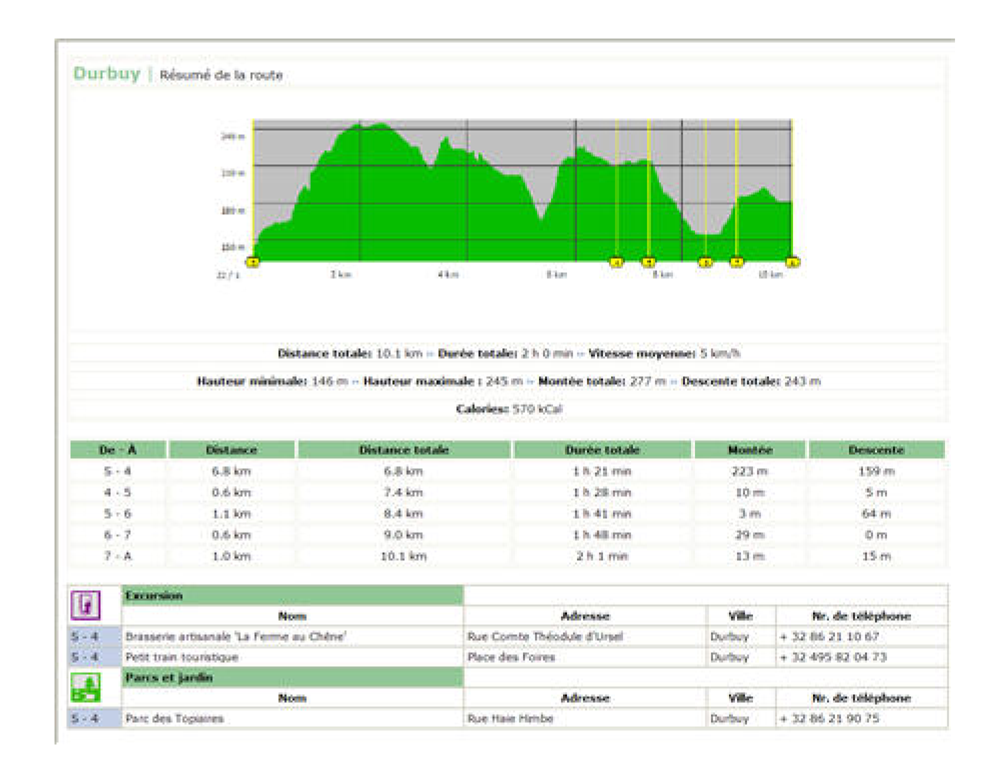


De - À	Distance	Distance totale	Durée	Durée totale	Montée	Descente
S - 4	6.8 km	6.8 km	1 h 21 min	1 h 21 min	223 m	159 m
4 - 5	0.6 km	7.4 km	7 min	1 h 28 min	10 m	5 m
5 - 6	1.1 km	8.4 km	13 min	1 h 41 min	3 m	64 m
6 - 7	0.6 km	9.0 km	7 min	1 h 48 min	29 m	0 m
7 - A	1.0 km	10.1 km	12 min	2 h 1 min	13 m	15 m

Finalement, vous trouvez une liste de points de passage, de propres symboles et d'adresses utiles à l'onglet 'Adresses utiles', classées par ordre chronologique, telles que vous les passeriez en cours de route.



Vous pouvez emporter cet aperçu lors de votre promenade. Pour ce faire, cliquez sur le bouton 'Exporter'. Un fichier html comprenant toutes ces données sera ouvert dans le navigateur web. Il est possible d'imprimer ce fichier.


Durbuy | Résumé de la route

Distance totale: 10.1 km :: **Durée totale:** 2 h 0 min :: **Vitesse moyenne:** 5 km/h

Hauteur minimale: 146 m :: **Hauteur maximale :** 245 m :: **Montée totale:** 277 m :: **Descente totale:** 243 m

Calories: 570 kCal

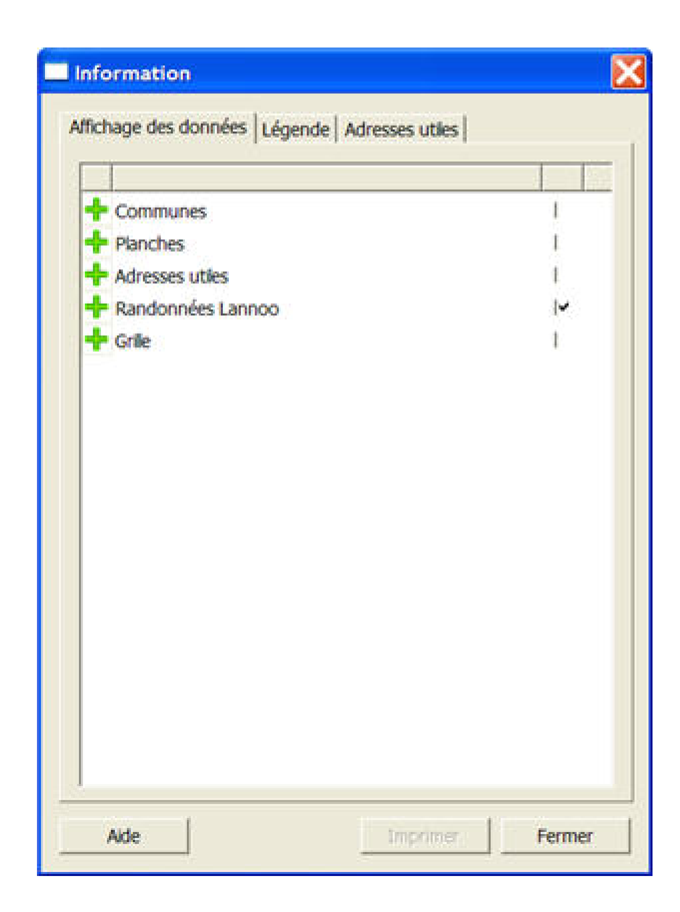
De - À	Distance	Distance totale	Durée totale	Montée	Descente
5 - 4	6.8 km	6.8 km	1 h 21 min	223 m	159 m
4 - 5	0.6 km	7.4 km	1 h 28 min	10 m	5 m
5 - 6	1.1 km	8.4 km	1 h 41 min	3 m	64 m
6 - 7	0.6 km	9.0 km	1 h 48 min	29 m	0 m
7 - A	1.0 km	10.1 km	2 h 1 min	13 m	15 m

	Excursion			
	Nom	Adresse	Ville	Nr. de téléphone
5 - 4	Brasserie artisanale 'La Ferme au Chêne'	Rue Comte Théodule d'Ursel	Durbuy	+ 32 86 21 10 67
5 - 4	Petit train touristique	Place des Foires	Durbuy	+ 32 495 82 04 73
	Parcs et jardin			
	Nom	Adresse	Ville	Nr. de téléphone
5 - 4	Parc des Topiaires	Rue Haie Himbe	Durbuy	+ 32 86 21 90 75

La dépense de calories ne constitue qu'une estimation. La dépense dépend surtout de la durée du trajet. A partir d'une vitesse de 7km/h, le poids joue également un rôle. Dans ce cas, l'estimation de la dépense de calories correspond à une personne de 70kg. Les pentes ne sont pas prises en compte.

2.5.7 Affichage des données

Via le menu 'Affichage/Affichage des données' ou via le bouton (en bas des cartes) vous pouvez déterminer les informations que vous voulez afficher sur les cartes.



Sur la fiche ‘Affichage de données’ vous pouvez indiquer les informations que vous voulez afficher en haut des cartes. Certaines informations ne sont affichées qu'à l'échelle correpondante. Seules les planches sont automatiquement affichées.

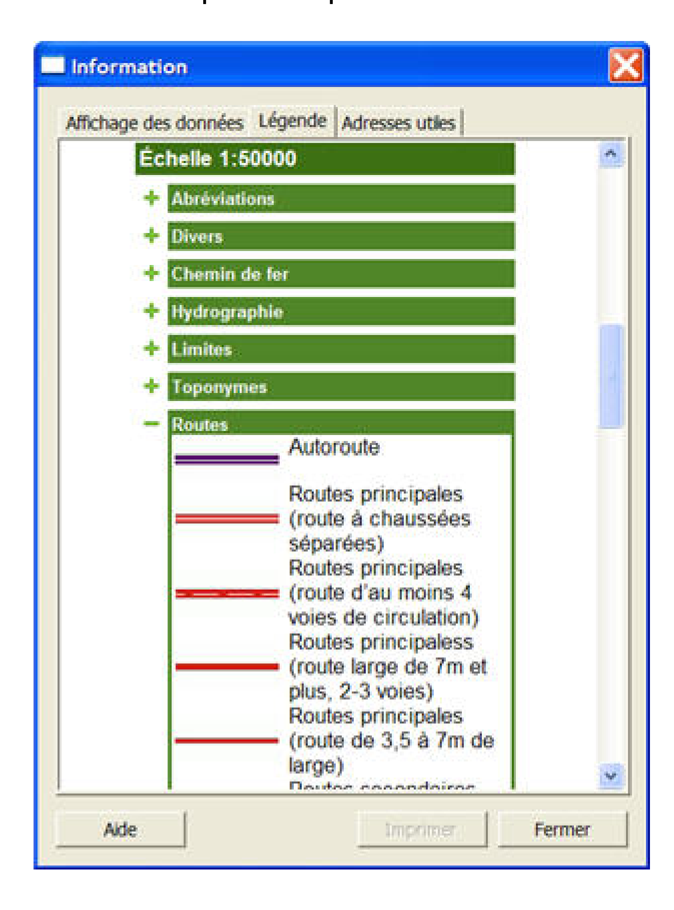
Voici les options principales:

Communes:	ici vous pouvez afficher/masquer les frontières communales.
Planches:	ici vous pouvez afficher/masquer les frontières, noms et numéros des cartes IGN à l'échelle 1:10 000.
Adresses utiles:	ici vous pouvez indiquer quelles catégories d'adresses utiles vous voulez afficher/masquer.
Randonnées Lannoo:	ici vous pouvez afficher/masquer les randonnées préétablies. Vous pouvez tracer une route sur le réseau de ces randonnées préétablies.
Grille:	ici vous pouvez afficher/masquer quelques lignes de définition horizontales ou verticales sur des coordonnées arrondies. Il est utile d'imprimer cette grille avec le projet, comme il est d'usage sur les cartes imprimés.

Les paramètres standard n'impliquent que l'affichage des randonnées Lannoo.

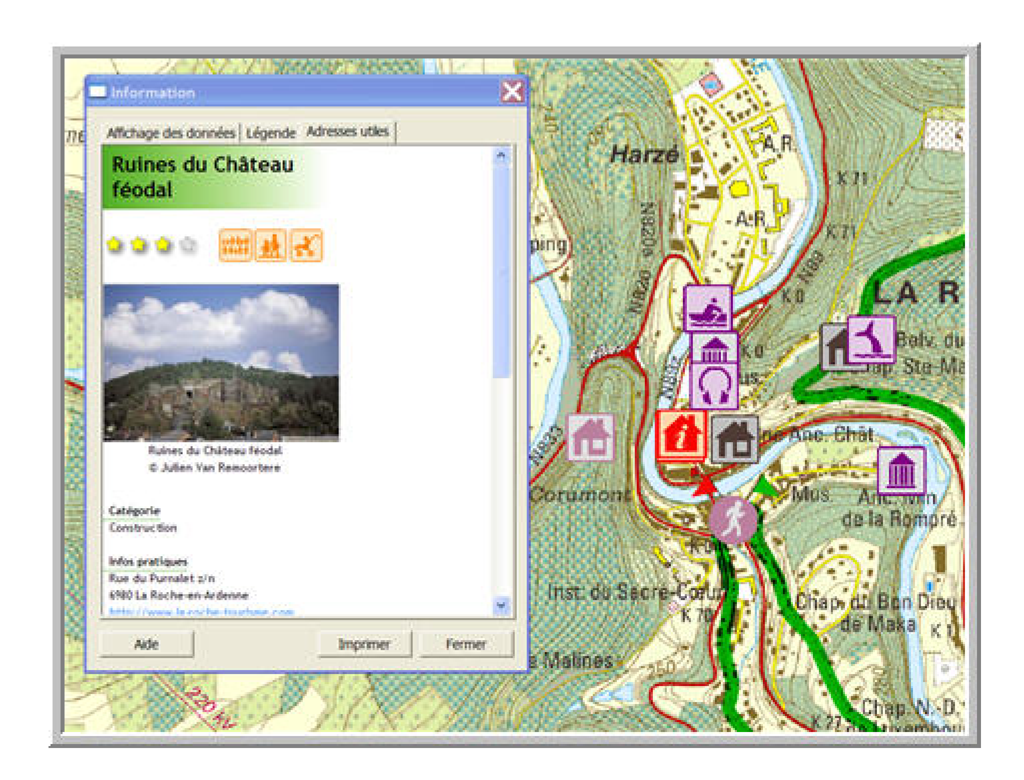
2.5.8 Légende

Via le menu 'Affichage/Légende' ou via le bouton vous pouvez à tout moment consulter la légende des cartes, des randonnées Lannoo et des pictogrammes correspondants aux adresses utiles. La légende est divisée en différentes rubriques, que vous pouvez afficher ou masquer séparément via le symbole -/+ qui se trouve devant chaque rubrique.



2.5.9 Adresses utiles

Si vous avez coché l'option 'Adresses utiles' dans le menu 'Affichage/Affichage des données', vous pouvez afficher les informations supplémentaires qui correspondent à ces pictogrammes via le menu 'Affichage/Adresses utiles' ou via le bouton (en bas des cartes). Activez 'Outils/Sélectionner' dans le menu ou cliquez sur . À chaque fois que vous cliquerez ensuite sur un pictogramme, les informations correspondantes s'afficheront.



2.5.10 Barre d'échelle

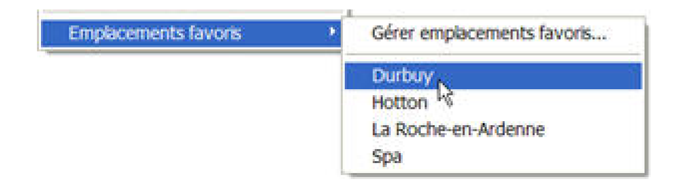
Via l'option ‘Affichage/Barre d'échelle’ ou en cliquant sur le bouton (en bas des cartes), la barre d'échelle est affichée au milieu de l'écran. Cette barre d'échelle peut être déplacée.



2.5.11 Emplacements favoris

S'il y a des régions où vous voulez retourner régulièrement, il est possible de les retrouver facilement sur la carte en les classant parmi vos emplacements favoris.

Via le bouton vous pouvez enregistrer la carte, telle qu'elle est affichée à l'écran - y compris les paramètres d'échelle et la région sélectionnée - sous un nom que vous choisissez vous-même. Ce nom apparaît ensuite dans la liste sous le menu 'Affichage/Emplacements favoris'. En cliquant sur ce nom plus tard, vous retournerez à la carte (telle que vous l'avez enregistrée) par un simple clic.



Via le menu 'Affichage/Emplacements favoris/Gérer emplacements favoris' vous pouvez à tout moment renommer ou supprimer vos emplacements favoris.

2.6 Aide

2.6.1 Touches de raccourci

Touche de raccourci	Menu
CTRL + A	Éditer/Sélectionner tout
CTRL + C	Éditer/Copier
CTRL + F	Éditer/Rechercher
CTRL + I	Affichage/Résumé
CTRL + L	Affichage/Affichage des données
CTRL + N	Fichier/Nouveau
CTRL + O	Fichier/Ouvrir
CTRL + P	Fichier/Imprimer
CTRL + Q	Fichier/Quitter
CTRL + S	Fichier/Enregistrer
CTRL + V	Éditer/Coller
CTRL + X	Éditer/Couper
CTRL + Y	Éditer/Rétablir
CTRL + Z	Éditer/Annuler
ESC	Annuler la commande en cours
F1	Help/Help index
DEL	Éditer/Supprimer
>	Affichage/Zoom avant
<	Affichage/Zoom arrière
=	Affichage/Taille réelle
-	Affichage/Zoom sur jeu de données

Chapitre III

Conseils

3 Conseils

Cette rubrique vous offre quelques conseils pour l'utilisation optimale du programme

3.1 Paramètres du navigateur Internet Explorer

Pour un rendu optimal des informations dans ce programme, il est utile de vérifier certains paramètres du navigateur Internet Explorer.

Démarrez Internet Explorer et sélectionnez 'Extra/Options internet' dans le menu. Cliquez sur l'onglet 'Avancées' dans la fenêtre qui apparaît. Veillez à ce que les options suivantes soient cochées:
Pour 'Imprimer':

- Imprimer les couleurs et les images d'arrière-plan

Pour 'Multimédia':

- Tramage intelligent de l'image
- Afficher les images

Pour 'Affichage Pages web':

- Souligner les liens (Cocher l'option 'Toujours')

3.2 Questions fréquentes (FAQ)

Pour consulter les réponses à des questions fréquemment posées, vous pouvez surfer sur le site du produit et y consulter la liste des FAQ: www.cartestopo.be. Cette liste est continuellement complétée.